
CASUS BELLI
1er magazine des jeux de simulation
INITIATION
Jeu de Rôle
Donjons & Dragons
ou l'Œil Noir ?
Rêve de Dragon
le jeu oniro-ironique
La Gazette de Mega
+1 mini-scenario
Air Force
Junta
Et un Jivrain Noir
par Loisel
M 3168-N° 32 -25 F
AVRIL-MAI 1986 Belgique 190FB Canada 3,75$C Suisse 7FS - ISSN 0243-1327




*Le jeu de rôle qui sent le soufre*

EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES DE JEU.


Encore six nouveautés infernales !
Oserez-vous
vous mesurer avec
moi dans un combat inégal
dont vous serez peut-être le héros ?

CASUS BELLI







**CASUS BELLI N° 32,** Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume 75008 PARIS — Tél. : 45.63.01.02
**Excelsior Publications S.A.,** capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. **Principaux associés :** Mr Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, Mr Paul Dupuy. **Direction, administration.** Président : Jacques Dupuy. Directeur : Paul Dupuy. Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur financier : Jacques Béhar. **Relations extérieures :** Michèle Hilling.
**Services commerciaux.** Marketing et développement : Bernard Da Costa. Abonnements : Suzanne Tromeur assistée de Patricia Rosso. Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish. **Directeur Commercial de Publicité :** Ollivier Heuzé. Contact : Isabelle Blanchard — 5, rue de la Baume — 75008 Paris. Tél. : 45.63.01.02.
**Rédaction.** CASUS BELLI — 5, rue de la Baume — 75008 Paris — Tél. : 45.63.01.02. Périodicité : bimestrielle. Rédacteur en Chef : Didier Guiserix assisté de Jean Balczesak. Dessinateurs : Actéon, Rolland Barthélémy, Véronique Béné, Bouteville, Didier Guiserix, Emmanuel Le Coz, Régis Loisel, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Pierre-Olivier Vincent, Xavier. Couverture : Didier Guiserix. Poster : Thierry Ségur. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Agnès Pernelle. Composition et Imprimerie SAIT — Tél. 30.50.40.90. Dépôt légal : 2ème trimestre 1986. Commission paritaire N° 63.264. 

# Manifs compte rendu





Les livres-jeux déferlent, le wargame revient. Avec la multiplication des jeux de rôle français ou traduits, la concurrence s'annonce rude.
Devant cette incroyable profusion, véritable manne pour le joueur, on peut se demander quels seront les jeux que l'on verra dans les tournois et les grandes rencontres de l'année à venir. Une chose est sûre, il ne peut y avoir 20 championnats sur 20 jeux différents. La « Tour de Babel » qui en résulterait n'aurait aucun intérêt, ni pour le public, ni pour les passionnés. En fin de compte, ce sont les clubs, les organisateurs de manifestations et les revues qui vont être amenés à faire des choix. Pour mettre en avant les jeux qui font l'unanimité, même si on leur reproche ceci ou cela, choisir un ou deux outsiders qui ne déparreront pas. Quitte à reléguer aux tables de démo, aux échos de bas de pages ou aux armoires poussiéreuses des clubs, des jeux qui sont parfois nos chouchoux... Parce qu'ils n'ont pas accroché, ou qu'ils se sont faits une réputation de « jeux maudits »...
Mais, ne pleurez pas. C'est l'oppulence, alors on ne va pas se plaindre, hein ?

*JOE CASUS ET ANNABELLA BELLI*

## CNIT, HIP, HOURRA !

### Beau succès pour le premier Salon des Jeux de Réflexion

*Pendant neuf jours, du 8 au 16 février, le temple bétonné du CNIT de Paris a pris des allures de grande fête du jeu. Ce fut grand, ce fut beau, ce fut grandiose. Et même si la grande majorité des 123 000 visiteurs est venue là pour voir les attractions du Salon de la Maquette, cette année, les jeux de simulation ont eu droit à une place d'honneur, qui, après tout, devait logiquement leur revenir.*

### D'ABORD, S'Y RETROUVER

Il fallait juste un petit brin d'inconscience pour se lancer dans la meute grouillante qui hantait les couloirs de « l'antre ». « Le Salon des Jeux de Réflexion ? Là-bas à droite. »
Ouf ! Enfin, nous y étions. Des tables de jeux et des stands à perte de vue. Impressionnant et sans commune mesure avec ce qui avait eu lieu l'année dernière au même endroit. Et dire que tout celà devait durer 9 jours pleins...
Les joueurs étaients encore plus nombreux que prévu, mais les professionnels étaient venus en masse, eux aussi. C'était à qui présenterait le premier son nouveau jeu, son nouveau magazine ou son nouveau truc. Sympa. Vous voulez des exemples ? Eh bien, chez *Jeux Actuels*, on pestait sur les retards de la Compagnie des Glaces. *Gallimard* annonçait, sous le manteau, la future naissance d'une nouvelle revue sur les jeux de rôle. Sylvie Rodriguez, de la *NEF*, ne tarissait pas d'éloges sur les modules Rêve de Dragon. Tandis que *Schmidt-France* offrait à nos regard (pas trop) ébahis les figurines oficielles pour l'Oeil Noir. Et au milieu de tout ça, Paul Chion, grand perpétrateur-en-chef du *Dragon Radieux*, arborait une expression aussi joviale que son lézard préféré.

### MAIS, ILS SONT FOUS !

« -Tiens, j'ai cru voir des Anglais. » Mais oui ! mais oui ! C'était bien des Anglais ! La *Player's Guild* avait envoyé des représentants qui ont fait une démonstration remarquable - et remarquée - de jeu de rôle grandeur nature. Les lames tournoyèrent et les boucliers résonnèrent du fracas des assauts. La maîtrise des armes n'égalait que la qualité du spectacle présenté aux joueurs émerveillés qui se disaient que, décidément, les jeux de rôle pouvaient être dangereux pour la santé... Heureusement, les Français n'en restèrent pas là et *La Vie en Rôle* et le *Graal-XXIIIè Lame* prirent rapidement le relève des Grands-Bretons fatigués pour donner un peu de vie à la convention. A signaler, le vendredi soir, un dîner « grandeur nature » à la saveur gothique, qui permit de démasquer un odieux chirurgien fou qui, sans s'appeler Herbert West, s'était quand même permis de redonner la vie à sa défunte fiancée. Brrrr.

### DES PARTIES ET DES SURPRISES

Il y en avait partout. Donjons, Cthulhu, Légendes, Rêves et autres Dragons ont tenu le haut du pavé pendant toute la semaine, mêlées à des parties effrenées de wargames divers. Supergang faisait feu de tout bois. Les Killers organisés par le Graal terrorisèrent les badauds. Et les spécialistes des simulations avec figurines furent très appréciés. A propos de figurines, si vous aviez vu ce diorama incroyable - et importé d'Angleterre - qui servait de décors à une maxi-partie de warhammer ! Et puis, ces guerriers, ces samouraïs, ces... Franchement, vous auriez dû venir.

### MARATHON-DELIRE

Ce jour là, ils étaient hâvres, pâles et perclus de la fatigue accumulée à faire le « Bonheur des Zyglutes », les particpants au marathon de jeu de rôle qui se jouait sur Rêve de Dragon. **71 heures et 5 minutes** sans s'arrêter : record belge (61 h 39) pulvérisé ! Marc Laperlier, grand maître de la cérémonie, n'en pouvait plus de dissimuler sous le bord rabattu de son chapeau, et ses yeux dévorés d'épuisement, et sa joie de figurer dans le prochain Guinness Book of Records. Le moins que l'on puisse dire, c'est que la performance fut superbe.

### DES TOURNOIS COMME S'IL EN PLEUVAIT

Les neuf jours du salon ne furent pas de trop pour toutes les compé-

titions. Beaucoup de jeux « classiques » (Go, échecs, othello, etc,...), mais encore plus de jeux de rôle et de wargames. *Le 3e Championnat de France de Wargame,* joué sur 1812 (encart C.B. nº 30), fut bien l'évènement que l'on attendait. Mais les tournois de Légendes, l'Oeil Noir, Cry Havoc, l'Appel de Cthulhu, Diplomacy - j'en passe, et des meilleurs -furent également de première grandeur. En un mot, comme en cent, il y en eut pour tous les goûts.

## A QUAND LA SUITE ?

D'horribles rumeurs persistantes laissent à penser que le CNIT n'abritera plus désormais que des manifestations aux dimensions plus réduites (colloques ou symposiums). Ce qui fait que les conventions qu'il accueillait jusqu'à présent n'y trouveraient plus leur place. Souhaitons de tout cœur, qu'une manifestation de la même envergure pourra être organisé dans d'autres locaux. Mais, on parle déjà de Versailles en décembre, alors... un peu de patience !



## TABLEAU D'HONNEUR

*Voici les noms des principaux vainqueurs des tournois organisés lors du salon. Que ceux qui ont été oubliés nous pardonnent, ils étaient trop nombreux !*

**— Troisième Championnat de France de Wargame.** Grand vainqueur : *Jean Marie Marchetti*

**— Deuxième Championnat de France de Diplomatie.** *Laurent Taillandier* a été sacré Champion de France 1986 et meilleur diplomate de l'année. Le Traître le Plus Infâme (et fier de l'être !) fut *Sébastien Crozier*, alors que les Incorruptibles ont remporté le classement par équipe.

**— Tournoi Cry Havoc/Siège.** *Eric Juillot* a emporté la palme.

**— Tournoi Oeil Noir.** *Pascal Jouvance* a été le meilleur joueur et *Marc Kennel,* le meilleur maître.

**— Premier tournoi de Paris de Jeu d'Histoire avec Figurines.** *Olivier Descoings* a défait tous ses adversaires.

**— Deuxième Championnat de France de Légendes** (de la Table Ronde). Premier joueur : *Tristan Gimbat.* Premier Maître : *Laurent Trémo.* Première Equipe : *Le 20 Naturel.*

**— Deuxième Grand Tournoi de l'Appel de Cthulhu.** Premier joueur : *Claude X.* Premier Gardien : *Jean-Jacques Mellottée.*

**— Martiales 86** (tournoi multi-jeux sur Squad Leader, Panzergruppe, Air Force, Wagram). Meilleur commandant : *Omar Jeddaoui.*

**— Equipe de choc du Marathon Rêve de Dragon.** *Sophie Dumas, Thierry Donnier-Blanc, Thierry Grabowski, Ian Nauman et Marc Laperlier.* Un grand coup de chapeau à tous !



*Diplo : à droite, Laurent Taillandier.*



*Mr. Barrault et les meilleurs Cthulhiens.*



*Warhammer par les anglais de la Players Guild.*

## Les Jours du Dragon, à Metz

Cette année, plus de 150 joueurs et maîtres ont participé au troisième championnat de Lorraine des jeux de rôles qui s'est disputé simultanément sur AD & D, Rêve de Dragon, et... Pendragon. Après une compétition endiablée, la palme du meilleur meneur de jeu fut décernée à Philippe Adolph, alors que Frédéric Dornher était sacré meilleur joueur du Nord-Est pour l'année 86. A signaler également, les victoires obtenues par un joueur parisien (Jean-Charles Rodriguez) au tournoi de Supergang et un Messin pure souche (Jean-Luc Wahl) aux joutes de Cry Havoc.

Un référendum organisé dans le cadre de la convention (plus de 200 votes exprimés) a révélé que les jeux préférés des passionnés lorrains sont, dans l'ordre :

1) L'Appel de Cthulhu, 2) Rêve de Dragon, 3) Pendragon et 4) Donjons et Dragons( ! ! !).

## Marseille

Les *Salons de Printemps de Marseille* ont accueilli une manifestation « jeu de simulation » encore plus importante que les années passées. Les 175 participants aux tournois ont envahi les 400 $m^2$ prévus, pour s'affronter sur AD & D, l'Appel de Cthulhu, Traveller et surtout James Bond.

A côté des tables de figurines, le stand jeu de rôle exposait photos et matériel des semi-réels qui marchent très fort dans la région, et une expo faisant la liaison entre le jeu et la littérature ou le cinéma, axée sur James Bond ou Cthulhu. Notons des sponsors inhabituels dans le domaine, Belfond, Laffont ou Gallimard, mais aussi les chaînes des salles de cinéma qui offraient des places et des affiches. Parmi les 22 000 F de prix, le club « Même Les Nains Ont Commencé Petit » offrait... une vingtaine de figurines de nains plaqué en or !

Les autres clubs organisateurs étaient *la Caverne de l'Elfe Noir, Sméagol,* et *La Guerre en Pantoufle.*

Les trois premiers joueurs : *Philippe Redon (Aix), Philippe Guidicelli (de MNOCP), et Didier Lavigne (Elfaerie).* Meilleurs MJs : *Philippe Riou et Franck Graille (CEN),* et *best club,* celui de Port de Bouc. Enfin, vainqueur du tournoi James Bond : *Patrice Péquin.*

## Shub Niggurath ?

Les *Adorateurs du Spectre Noir* ont encore sévi ! Cette fois-ci, ils avaient organisé un abominable Appel de Cthulhu « grandeur Nature ». C'était pas triste...

Après le meurtre d'un chercheur en biologie moléculaire, une vingtaine d'investigateurs se sont retrouvés avec le destin de Paris entre les mains. L'aventure fut torride : descente aux consignes de la Gare du Nord, décryptage d'une disquette mystérieuse, attentat dans la cour des Archives Nationales, informateur pustuleux agonisant dans la crypte de Notre-Dame, libraire méfiant acceptant -entre deux clients - de montrer un livre maudit... Tout cela pour finir à Meudon, où était organisée, sous un dolmen, une cérémonie dédiée à Shub Niggurath.

Heureusement, ils ont triomphé !

Les Adorateurs du Spectre Noir, 27, rue A. Jacquin, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : 45.07.96.69.

## Vortigern

Les diplomates persistent et signent ! Fourbes et rusés, comme à leur habitude, ils ont organisé leur Méga-Convention annuelle les samedi 3 et dimanche 4 mai 1986, à Créteil.

Avec un grand tournoi de diplomatie en deux parties de huit heures chacune, un tournoi de Civilisation, et des parties libres... Pour ne pas rater la prochaine, vous saurez tout en vous adressant à Roland Prévot, 70 rue du Chateau des Rentiers, 75013 Paris.

## Lyon

Près de 1000 visiteurs pour la *2è Rencontre Nationale du jeu,* organisée par la boutique *A Vous De Jouer* et *L'ESCOM.* Comme l'an dernier, on y trouvait aussi bien les « classiques », échecs, dames, mais aussi jarnac et même une roulette...

Côté jeu de simulation, mettons d'abord en avant plusieurs démos de jeux originaux, par des auteurs de la région. Une initiative à promouvoir ! Xavier Jacus était venu animer les parties de wargames, tandis que les deux Gérard de Supergang continuaient à répendre le virus.

Des avant premières, avec Bitume, Légendes de la Table Ronde ou Méga nouvelle mouture. Les magazines étaient au rendez-vous, avec les équipes de Info-Jeux, Dragon Radieux, le Farfadet et Epée et Sortilèges.

Bref, tous les ingrédients d'une bonne mixture ludique, avec en guise de « gag décoratif », l'équipe des organisateurs de l'EDCOM qui livraient messages, sandwiches, et autres... *en roller.* Quelle classe !

## Vitrolles

Baptème du feu pour *Dungeon sweet Dungeon* et la MPT de Vitrolles avec la convention des 8 et 9 mars derniers. En marge du tournoi AD & D, les démos de combats en semi- réel impressionèrent les visiteurs (La caverne de l'Elfe Noir, club invité, excelle en ce domaine). Mais ce qui à le plus retenu notre attention fut le travail présenté par Serge Arnaud : des pièces de donjon en tri-di. L'idée consistant à adapter à des salles (parfois biscornues, ou avec des étages) le principe de pliages se déployant à l'ouverture des pages, utilisé dans certains livres. Evidemment, commercialiser ce genre de chose pose certains problèmes, que l'auteur semble avoir surmonté, puisqu'il est question d'une édition...



*Des wargameurs du championnat font dédicacer 1812 par Jean-Jacques Petit.*



*Les gagnants de Rêve de Dragon, dont Sophie qui sortait déjà du marathon !*



*Les plus petites figurines : 9 000 hommes sur la table !*



*Meilleur maître de l'Œil Noir en action.*

## Paris

● **Ragnarok,** la grrrosse rencontre créée l'an dernier par le club Loisirs Dauphine, vaudra le déplacement. Il est prévu au moins 100 000 F de lots, pour tout le monde, dont une bourse de pièces d'or pour le vainqueur « joueur » et une épée en métal argenté pour le meilleur MJ. Le système de classement a intérêt à être en béton ! Pour participer à la finale le **29 juin** au centre Georges Pompidou, il faudra avoir concouru à l'un des deux opens qui auront précédé : Vendredi 2 juin à Paris 9 Dauphine, open de l'Appel de Cthulhu de 13 à 19 heures. Samedi 28 juin, toujours à Dauphine, open de Donjons et Dragons, de 10 à 18 h. Enfin, dimanche 29 juin, au 2e étage du centre Pompidou, finale jeu de rôle de 10 à 16 h, et open de Diplomacy et de Cry Havoc, en 2 rondes, de 10 à 14 h, et de 15 à 19 h.
Renseignements : CLD université Paris 9 Dauphine, 1 pl de Lattre de Tassigny, 75775 Paris, métro Pt Dauphine. Tél : 45.05.14.10. Poste 2437.

● Un salon intitulé **«Jeux et sports de l'esprit »** regroupera, du **29 novembre au 7 décembre,** toutes les familles de jeux sous le grand bâtiment du parc des expos de la Porte de Versailles. Les jeux de simulation y seront en force. On aura l'occasion d'en reparler...

● C'est sous le haut patronage de la Mairie de Paris, que le club *Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien* organise pour la deuxième fois la *Coupe d'Europe de Jeu d'Histoire* (avec figurines !). Cette manifestation à vocation internationale - huit pays seront représentés - se tiendra les *10 et 11 mai* à la salle des fêtes de la mairie du XIIè arrondissement, 130 avenue daumesnil. Cette année, la compétition portera sur trois périodes : l'Empire ( «les Aigles » amendés), le Moyen Age et l'Antiquité (sur « 6e édition WRG »). Soyez nombreux à venir soutenir nos vaillants joueurs français qui devront affronter de redoutables adversaires latins et anglo-saxons.
Pour tous renseignements, contactez : M. Laurent Claussman, 77 avenue de St Mandé, 75012 Paris.

## Vacances ludiques

**3e année des Semaines de l'Hexagone** qui prennent chaque fois plus d'ampleur. Ces vacances, ce sont une ou plusieurs semaines avec pour seule préoccupation le JEU ! En dehors de l'usage libre d'une ludothèque de plus de 300 jeux, des animations ponctuelles pimenteront l'emploi du temps.
Deux lieux de séjour sont sûrs, le troisième très probable : à Rennes, ferme de la Harpe, avenue d'Ile de France, Villejean, du 30 juin au 27 juillet, avec la présence, en plus du jeu de rôle et du wargame, de champions de Go, d'Othello ou de Dames ! Et dans les Alpes, la Kora, ferme de Balmette, à Morestel, du 4 au 17 août (QG de la revue Dragon radieux). Enfin, en attente de confirmation, à Blaye, près de Bordeaux, la deuxième quinzaine d'août serait plutôt figurines, avec le soutien actif des clubs locaux, notamment CSO et CGS.
Tous renseignements sur les modalités d'inscription en écrivant à : semaines de l'Hexagone, Catherine Jacus, 2 bis rue Gilles de Trèves, 55000 Bar le Duc, Tél. 29.45.34.76.

## Le Creusot

Tant pis pour la grasse matinée ! C'est à 9 h 30 ( !) le dimanche **11 mai,** que débutera le **Tournoi Wargames et Jeux de Rôles** qui se tiendra au Foyer des Jeunes Travailleurs de la rue des Acacias. Pour tout renseignement, et si vous avez besoin d'un réveil, écrivez - si possible avant le 1er mai - à Fréquence 9, 34 rue de Guesde, 71200 Le Creusot.

## Rouen

En fait, c'est à Mont Saint Aignan (à 2 km de Rouen), que l'Institut National Supérieur de Chimie Industrielle tiendra sa **Convention Normande du Jeu de rôle,** les **24 et 25 mai** 1986. Il y aura, entre autres, des parties d'initiation aux jeux les plus divers, un concours de peinture sur figurines et plusieurs tournois. Sachez qu'il vous en coûtera 25 francs, si vous désirez vous inscrire aux « rencontres de la nuit » (D & D, AD & D, Bushido, etc...), et de 15 à 30 francs, si vous voulez participer au concours de figurines. Informations : *Rôle Player Kulten, Place E. Blondel, BP 08, 76130 Mont St Aignan. Tél : 35.70.74.52.*

## Week-end à Deauville

Le « Graal 23è Lame » organise à la fin **mai**, un **« grandeur nature communard »** dans un cadre historique à Deauville. Autant vous prévenir tout de suite, l'ambiance sera horrifique et victorienne. Comme il y a peu de places, réservez d'avance. Ecrivez à Etienne Bochard, 31 rue de Giteaux, 75012 Paris.

## Supergang

Si vous avez raté le tournoi Richard Lenoir de fin Avril, votre prochaine occasion de participer à une compet' de Supergang s'offrira le **24 mai** à l'école Polytechnique à Palaiseau. On s'inscrit auprès de François Varloot, KES des élèves, école Polytechnique.

## Suisse

S'il est encore temps : les **9 et 10 mai**, convention à Fribourg (salle « La Vannerie »), renseignements auprès du « BAAL Masqué »/Jean-Pierre Dorand, 29 Grand-Torry, 1700.

## Jeu de Rôle sur FR3

Faire découvrir le jeu de Rôle à ceux qui n'ent ont jamais eu l'occasion, c'est le credo de l'émission que diffusera FR3 les dimanches 11, 18, 25 mai et 1er juin. Les principes du jeu sont expliqués en observant une partie (qui a réellement eu lieu), et ce reportage se teinte de fiction, puisque la caméra voyage sans cesse entre le jeu autour de la table, et la fiction qui se déroule dans la tête des joueurs. Le scénario est celui utilisé comme initiation dans MEGA 2, la nouvelle édition du jeu de rôle de Jeux & Stratégie (voir encadré p39). Il est dommage que les quatre épisodes soient diffusés à une semaine d'intervalle. Je ne sais pas ce que cela donnera, ainsi découpé, mais en tout cas, on s'est bien amusés à le faire.

## Radio

Chers zauditeurs ! Si parisiens vous êtes, ouissez donc les derniers échos ludiques dits par Pierre Gioux et Philippe Leroy, le mardi de 12 h à 12 h 30. La voix de ces éminents spécialistes vous sera portée par les ondes de France Culture, 93.35 Mhz.
Si par contre, c'est du Creuzot que vous êtes voisin, écoutez zalors Jean Pascual le dimanche midi sur Fréquence 9, 98.1 Mhz.

● **Les nuits de Ludos :** jeu de rôle grandeur nature où l'on joue à jouer à d'autres jeux, tout en suivant son propre scénario, imbriqué dans celui des autres. Le dernier en date était polar des années 50, les prochains seront « Shangaï 1927 », les samedis soir de mi-juin à mi-juillet. Inscription 150 F, et autres renseignements auprès de Ludos au 45.31.59.66. ou au 31 rue Robert Lindet 75015 Paris.



# Courrier

## CONCOURS DE SCENARIOS

Nous nous étions dits, comme ça : « Et si nous organisions un concours de scénarios solos ? ». Ce qui fut fait dans le numéro 32. Et puis... vlan ! nous nous sommes retrouvés submergés, du jour au lendemain, sous des dizaines et des dizaines de manuscrits, tout plus intéressants les uns que les autres. Appelé d'urgence, notre « jury de spécialistes » s'est mis au travail sans délai. Mais voilà, même après avoir séparé le bon grain de l'ivraie, il nous reste une quinzaine d'excellentes petites choses. Alors, que faire ? Allions-nous nous contenter de désigner un seul et unique gagnant, quitte à abandonnant dans les oubliettes des participants méritants ? Eh bien, non ! Bien sûr, il y aura un grand gagnant*. Mais dans les numéros à venir, nous vous proposerons aussi quelques aventures en solitaires sélectionnées parmi les meilleures que nous ayons reçues. Et comme il serait dommage d'en rester là, nous lancerons très bientôt un nouveau concours. Promis.

** (Résultats du concours dans notre numéro 33, en juin)*

*Monsieur Frédéric Armand, vous avez écrit dans le nº 31 de CASUS BELLI un article de présentation de « WAGRAM 1809 » dont je suis l'auteur.*
*Je vous remercie pour cet article, qui décrit en assez bons termes mon jeu. Cependant je tiens à mettre au point un reproche que vous m'avez adressé. Selon vos paroles, je n'ai « pas osé (faute de documentation ou faute d'avoir trouvé le bon système de jeu ?) représenter les forces en présence à une échelle inférieure à celle de la division. »*
*Je balaie d'emblée votre première solution : je possède l'ordre de bataille des effectifs français et autrichiens engagés dans la bataille de WAGRAM à l'échelle de la compagnie. Des extraits sont d'ailleurs publiés dans le Nº 23 du JOURNAL DU STRATEGE. Mes sources proviennent principalemnt du Service historique de l'Armée de Terre et de son homologue autrichien, le Militärwissenschaftliches Institut.*
*Je dois vous dire honnêtement que nous avons testé les deux échelles, avant d'adopter celle de la division que vous connaissez. Au niveau de la brigade, il fallait trop de temps pour mettre les pions (plus de 200 sur la carte !), trop de temps pour les bouger, trop de temps pour exécuter tous les combats. Or, le réalisme n'en était pas augmenté. Le wargame est avant tout un jeu. Je pense sincèrement que la qualité des règles et le haut degré d'équilibre entre jouabilité et réalisme sont deux des principaux atouts de WAGRAM 1809.* ■
Laurent Gary.



## .... QUE FAIRE DE VOS VACANCES ? ....

● Du jeu non-stop et à satiété ? A Rennes ou à Morestel (Alpes) ?
● Tout l'été ! Juillet/août, peu importe la date !

# Tribune

## CHAMPIONNAT DE WARGAMES : une organisation à améliorer

Comme beaucoup d'autres joueurs, j'ai été introduit aux jeux de simulation par le wargame. C'est donc avac plaisir que je me suis inscrit au 3ème championnat organisé dans le cadre du Salon des Jeux de Réflexion.

Le jeu, conçu par Jean-Jacques Petit, présentait toutes les qualités nécessaires pour une compétition de ce type. Original, équilibré et rapide. Je ne peux malheureusement pas en dire autant du système de sélection retenu. Sans vouloir entrer dans les détails, il faut savoir que la sélection des joueurs pour la poule finale s'est effectuée sur la somme des points marqués au cours des quatre parties ; la répartition des joueurs pour ces quatre parties étant effectués au hasard. Or, dans un championnat ouvert à tous, on trouve des joueurs de niveau très différents. Autrement dit, un bon joueur marquera nettement moins de points contre un adversaire moyen que contre un joueur débutant... Avec ce mode de sélection, la somme des points marqués va donc dépendre plus du hasard des rencontres que de la valeur de chacun. Ce qui devait arriver s'est effectivement produit : alors qu'une dizaine de joueurs avaient gagné leurs quatre parties, seuls quatre ont été retenus pour la poule finale, dont un joueur qui, tout en ayant perdu sa première partie, s'est retrouvé avec plus de points que les autres...

Les défauts d'un tel système ont été soulignés dès le début du championnat par plusieurs participants. C'était évidemment trop tard pour que la compétition puisse se dérouler dans des conditions bonnes et acceptées de tous. Espérons qu'à l'avenir, et comme il est de règle dans tout championnat officiel, surtout national, le règlement soit publié au moins un mois à l'avance et que tous les participants puisse l'avoir reçu avant la date prévue pour la compétition. Une concertation minimum entre les organisateurs et ceux qui font que le wargame existe en France (clubs, revues, inventeurs, joueurs reconnus, etc.) serait également bienvenue. Un championnat n'est pas le lieu pour tester un nouveau système de classement, aussi génial puisse-t-il paraître sur le papier. Un mode de sélection classique, déjà éprouvé dans d'autres championnats, serait certainement un choix plus sûr et moins contestable.

*Duccio Vitale*

**Pour couper court aux toujours pénibles « droits de réponse », nous avons soumis le problème aux organisateurs. Voici leur point de vue.**

*(...) Il est faux de dire qu'il n'y a pas eu de concertation. Plus exactement, les délais de mise en place ont été trop brefs, et parmi la petite équipe à l'origine du championnat, certains ont eu déjà fort à faire avec d'autres parties de l'organisation. Nous sommes bien d'accord pour admettre que certains points ont péchés, et il est évident que, pour le championnat de l'an prochain, les personnes désirant participer à l'organisation sont d'ores et déjà invitées à se manifester.*

*Et Mr Vitale en premier (surtout si, hem hem, cela pouvait éviter ses réactions assez « vives » sur les lieux et place de la manifestation).*

*Nous pensons tout de même que pour les joueurs, mieux valait les petits problèmes de cette année à la situation des années précedentes, c'est-à-dire, pas de championnat du tout !*

■

# Clubs

■ **ACH, PARIS !** Les clubs *Anti-mythes* et *Cairn de Gafall* reçoivent leurs adhérents tous les vendredis soir de 19 h à 4 h du matin au club « Le Bridgeur », 2 bis, avenue Foch, dans le seizième. Pour de plus amples information : Jérome Bohot/43/66.77.11 et Pierre Gioux/43.37.70.15. Passionnés de wargames - avec, ou sans figurines -et autres joueurs de rôles divers, n'hésitez-pas ! (signalons au passage que depuis quelques temps, le président d'Anti-Mythes n'est autre que notre collaborateur Franck Stora).

■ **BANLIEUE OUEST.** Les clubs *20 Naturel* et *Bois de Fausses-Reposes* ont joint leurs forces afin de vous proposer des parties - en quasi-non-stop ! - sur plus de trente jeux différents, du vendredi soir 20 heures au dimanche 19 heures. Vous pourrez même très bientôt pratiquer vos jeux favoris (AD & D, Diplomacy, etc...) sans sortir de votre maison. Alors, gardez les yeux rivés sur votre Minitel, et jetez donc un œil dans leur fanzine. Vous voulez en savoir plus ? Contactez-les ! Association «20 Naturel», 8 rue du Gal Gallieni, 78220 Viroflay; tel: 30.24.33.35.

**QUID ?** François Gensburger vient de créer *l'Etoile Cerclée* un club de joueurs AD & D spécialisés dans les assassins, qui propose les services de « tueurs à gages » aux joueurs et aux MJ (il n'est pas non plus exclu de tenter une prise de pouvoir au sein de la Guilde !). Si vous êtes une ignoble crapule dans l'âme, appelez le 46.57.35.92 (à Paris), le vendredi, de 18 h à minuit.

■ **RENNES.** Le club *La Cour sans sacre* se réunit tous les samedis de 19 h à 24 h à l'O.J.A., 23 rue du Temple de Blosne, 35100 St Jacques de la Lande. Tél. : 99.31.21.28. Projets : un tournoi en mai ou en juin, un petit magazine (avis aux auteurs régionaux) et beaucoup d'autres choses encore...

■ **EPERNAY.** Le club Donjons et Dragons de la maison Pour Tous de Bernon se réunit tous les samedis après-midi. M.P.T. de Bernon, 3, rue Charles Gounod, 51200 Epernay. Tél. : 26.55.00.01.

■ **CAEN.** *Le Temple du Rêve* est un club de jeux de rôle de la banlieue de Caen. Il se réunit tous les samedis après-midi, de 14 h à 19 h, au Centre Socio-Culturel de Bretteville/Gdon. Pour en savoir plus, écrivez à Michel Coulon, 6, place de l'église, 14760 Bretteville/Gdon.

■ **LILLE.** *Les Simulateurs* ne se contentent pas de pratiquer le plus grand nombre possible de jeux (sans oublier les « autres » !), ils ont également l'intention de promouvoir leur passion dans le Nord par le biais de diverses activités et manifestations. Ils se réunissent tous les jeudis à partir de 20 heures dans la Maison de Quartier du Vieux Lille, située au 11 rue d'Angleterre à Lille (bien évidemment !). Pour toute demande de renseignements, écrivez au 102, rue Colbert, 59800 Lille, ou téléphonez au 20.54.20.05.

■ **SEPTEUIL.** *Les loups de l'Apocalypse* cherchent joueurs débutants pour initiations et « pros » pour conseils. Leurs favoris ? D & D, Empire Galactique, Mega et bien d'autres. Contact : Daniel au 30.93.99.39.

■ **TOURS.** Wargamers, vous êtes sauvés ! Une section consacrée à vos jeux préférés s'est ouverte au sein de H & D - PLLL qui se réunit tous les mercredis soir à partir de 20 h, 15 rue Courteline à Tours. Responsable : Luc Olivier.

■ **SEVRAN.** Gentes Dames et Gentils Sires en manque d'aventure, apprenez que *Les aventuriers de la Flamme* vous ouvrent bien grandes les portes de leurs donjons de la Seine St Denis. AD & D, L'Appel de Cthulhu, James Bond, Féérie et bien d'autres vous y attendent ! Contactez : Serge Dubois, 101 avenue du Général De Gaulle, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.29.76.

■ **ROUEN.** Allez faire le plein de jeux de rôle chez les *Damnés de la Lande des Brûmes*. Tél. : 35.59.02.96 )Mr Jarry).

■ **HELP !.** *L'ADN*, 24 rue du Pont Neuf, 75001 Paris) propose un service de secours aux joueurs et maîtres de jeux en détresse. Si vous coulez... écrivez !

■ **PARIS.** Etes-vous assez courageux et aimez-vous Maléfices, D & D, l'Appel de Cthulhu, Empire Galactique ou l'Oeil Noir ?... Alors, devenez membre du club *Les Guerriers des Catacombes*. Tous renseignements : Henri Ernst, 22 avenue de l'Observatoire, 75014 Paris. Tél. : 43.35.13.41.

■ **DRANCY.** *Les sentinelles du Nord-Est* recrutent tous les samedis après-midi à la MJC de Drancy (93). Tél. : 48.31.51.44./J.P. Jerre.

■ **AVIGNON.** Si vous téléphonez à Alain Pissinier au 66.50.15.08., vous saurez tout sur le nouveau club *Les Maîtres du Palais*. Attention ! il y a plein de projets en préparation...

■ **AGEN.** Allez donc faire un tour à *La Confrérie du Dragon*, un club qui est encore tout petit, mais qui a de grandes ambitions. Pour les informations : Christophe Cavarroc, 29, rue Jeanne d'Arc, 47000 Agen.

■ **LOMME.** Il paraît qu'ils ont des locaux magnifiques ! Alors, si vous êtes tentés par les wargames et les jeux de rôle (Donjons, Cthulhu, etc...) écrivez au club Léo Lagrange, 343 avenue de Dunderque, 50160 Lomme. Ou téléphonez au 20.92.06.83.

■ **POITIERS.** Le club *Hexagonal 86*, aime tous les jeux de rôle et organise des inititations et des parties de Diplomacy par correspondance. En fait, ses membres aiment TOUS les jeux ! Alors, renseignez-vous auprès de Mr J. Pacaud, 95 faubourg du Pont-Neuf, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.29.34.

■ **PARIS.** *L'Arche Noire* a décidé de débarquer sur les bords de Seine. Elle est prête à emmener tous les passionnés parisiens qui pratiquent D & D, Rêve de Dragon, l'Ultime Epreuve, Cthulhu, les jeux de diplomatie, les échecs, le Go, le tarot, le... Bref, la cotisation est de 100 francs par an ! Si vous êtes intéressés, écrivez à « L'Arche Noire », 19-21 rue Van Loo, 75016 Paris. Tél. : 45.63.54.12.

■ **SAINT-ETIENNE.** *Les Joueurs de l'Intersigne* (association loi 1901) se sont lancés sur le sentier de la guerre. A leur carte : AD & D, l'Appel de Cthulhu, Féérie, Super Heroes etc... sans oublier Supergang, Baston et de nombreux wargames.

Si vous vous sentez de taille à les affronter, contactez-les auprès de Michel Berna au 77.37.19.72.

■ **CORSE.** Le *Fantasy Club Bastiais* ? C'est un club de jeux de rôle qui sévit en Haute Corse et qui possède sa propre revue bimensuelle, « Quest », qui ouvre ses pages aussi bien à la BD, qu'aux trucs les plus utiles concernant les jeux de simulation. Leurs favoris ? Runequest (II et III), L'Appel de Cthulhu, Marvel Super Heroes, Elfquest et l'Oeil Noir. Pour toutes propositions et commandes : F.C.B./Orso Vesperini, 2 rue de la paroisse, 20200 Bastia.

■ **St MARTIN DE CRAU.** Au club *Les Remparts de Gorgoroth*, on joue à D & D, l'Appel de cthulhu, Mega, Légendes Celtiques, Squad Leader (niveau GI) et bien d'autres encore... Contactez : Hervé Eibes/90.47.15.14. Au fait, St Martin de Crau, c'est à 15 km d'Armles et à 20 km de Salon de Provence.

■ **POLYTECHNIQUE.** Les élèves de l'école Polytechnique ont fondé leur club, il s'appelle *Nécrobinet* (!). Pour toute correspondance : Nécobinet, KES des élèves, Ecole Polytechnique, 91128 Palaiseau Cedex.

■ **JOINVILLE-LE-PONT.** Le club *Le Chat Noir* propose, chaque samedi, des parties d'AD & D, L'Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon, Maléfices, etc... Des « Killers » et des « murder-parties » sont organisés régulièrement avec les clubs des environs. Vous voulez des détails ? Alors, téléphonez à Stéphane Lavoisard, 42.83.43.68.

■ **PERPIGNAN.** Les membres de *L'Abîme des Temps* signalent qu'ils se réunissent désormais le samedi *ET* le dimanche de 14 h à 21 h au Centre d'Animations Municipal, Esplanade E. Leroy, Perpignan. Contact téléphonique : Laurent au 68.53.46.40.

■ **LOUVECIENNES.** Création d'un club de jeux de rôle et de simulation à M.J.C. de Louveciennes. On y joue tous les samedis après-midi à partir de 14 heures à Légendes, AD & D, Féerie ainsi qu'à Baston, Fief, etc... Contacter : Bertrand Issard : 39.69.37.57., Emmanuel Chateau : 39.69.76.18., ou encore la M.J.C. de Louveciennes, « club jeux de rôle », 18 rue de la Princesse, 78430 Louveciennes.

■ **Partout supergang.** Annexe d'associations existentes ou club créé exprès, vous trouverez en tout cas des fans de Supergang désormais : à Grenoble, en contactant le « Dernier Cercle », 18 rue Gabriel Péri ; à Toulouse, Association Mancala, 3 rue Jouxt-Aigue ; à Poitiers, club Hexagonal 86/Jérôme Pacaud, 95 Fbg du Pont-Neuf ; à Metz, auprès de Excalibur, 34 rue du Pont des Morts ; à Val de Rœuil (près de Rouen), en contactant Jean Yves Filoques, Ferme de Limbœuf, voie verte (27100 Val de Rueil ; à Lyon, les paladins des Traboules, (voir nouvelle adresse ci—dessous) ; à Marseille, La Guerre en Pantouffle, MPT de Bonneveine, 13008 Marseille ; et à Paris bien sûr, au plan d'Enfer, 27 rue du chemin vert (11e).

■ **Lyon.** *Les Paladins des Traboules* déménagent et passent de 60m2 à 250! Succès oblige... Le nouveau local se situe au 12 rue du Boeuf, 69005 Lyon. Attention, il y a des programmes: vendredi à partir de 20h, jeux de rôe et de société; samedi à partir de 20 h, wargames; et dimanche de 14 à 20 h, tous les jeux. On s'enquiert d'autres détails auprès de Jean Pierre Boillon, au 78 38 25 41.

Signalons au passage que la même équipe prépare un serveur sur Minitel, et participent aussi à un «séjour» de 3 semaines, du 5 au 25 Août, dans le vercors. C'est payant bien sûr, mais le prix comprend tout, y compris les activités jeux, grandeurs nature, simulations diverses, création d'un mini-serveur sur Apple, sans oublier la piscine. Même contact que ci-dessus.



# Nouveautés

## LES FRANÇAIS

### Jeux Descartes

● **Meurtres à Carlton House** est le premier supplément pour Sherlock Holmes/Détective Conseil. Cinq enquêtes à mener tambour battant sur les traces du roi des détectives.

● **Fragment d'Epouvante** devrait arriver en boutique. Il s'agit plus d'un second Supplément de Cthulhu que d'un livret de scénarios classiques.

## AD & D en V.F.

### ÇA COMMENCE !

Quoi ? Comment ? ! Il sort *enfin* en français ! Qui ça ? Mais le player Handbook, voyons ! Il s'appelle **« Manuel du Joueur »** de ce côté-ci de l'Atlantique. Depuis le temps qu'il en était question, on avait fini par croire que les règles françaises d'Advanced Dungeons & Dragons étaient à classer définitivement dans le dossier « Serpents de Mer et autres OVNIS ». Et puis non. La Transecom - la société qui distribue déjà les règles de base en France - nous a assuré que le *Player* français ferait son apparition courant mai sur les rayonnages de nos boutiques favorites. Le Dungeon Master Guide devrait suivre à la rentrée, le Monster Manual 1 étant promis pour début 87. Leur prix ? Aux alentours de 150 francs chacun. Alors préparez vos tirelires...

● **Le signe du Serpent**, une aventure attendue depuis longtemps pour Légendes Celtiques est presque prête à paraître .
Presque...

● **Paranoïa**, le jeu de rôle de science-fiction « sombrement » humoristique est dans sa dernière ligne droite. Parution possible pour fin mai (mais, nous ne sommes sûr de rien !). En tout cas, ne répétez à personne que nous vous l'avons dit : nous sommes surveillés !

● **Les brasiers ne s'éteignent jamais**, Maléfices n° 3 (69 F. 48 pages et 3 feuilles). Les diables de Loudun sont encore là, dans un module empestant le soufre (voir Tête d'Affiche).

### NEF

● **Les Larmes d'Ashani** est le titre du scénario Rêve de Dragon proposé dans le troisième numéro des Terres Médianes. Nous l'avons essayé, il est excellent. En plus, il y a un joli poster !

### Transecom

● **Le Player Handbook** en français est en train de devenir une réalité (voir ci-contre) ! Gaspant, non ?

### Rexton

● **Samouraï** est le troisième jeu de la série Cry havoc à être publié en français. Mais, ce n'est pas tout ! Il devrait très vite être suivi par **Outremer** (titre français : Croisades), un jeu de campagne qui permet de combiner C.H. et Siège pour revivre les « délices » des troisièmes croisades en Terre Sainte. Un système original permettra de prendre en compte l'expérience des combattants. Pas de doute, tout cela a un délicieux parfum de jeu de rôle.

● **Les figurines** pour Cry Havoc et Siège sont disponibles ! A noter que Rexton propose désormais aussi des figurines médiévales-fantastiques.

● Un premier livret de scénarios complémentaires pour Cry Havoc ne devrait pas tarder. Restez aux aguets !

● **Dark Blades,** bientôt en français, ne sera rien moins que des règles de « fantastique » pour Cry Havoc.

### Les Elfes

● Les deux premiers **scénarios pour Féérie** sont déjà sortis *(La Tour du Serpent* et *l'Ile de Psyché),* et le troisième ne devrait plus tarder.

● On attend aussi **Borodino**, l'affrontement de Napoléon et Kutuzof, et les **additifs pour Féérie** sont prévus pour mai (le monde de Gaham, et des accessoires multi-jeux de rôles).

● Enfin, le 2ème jeu de rôle des Elfes sera « **les Aventures Extraordinaires** », basé sur Jules Vernes...

### Gallimard

● **L'As des As** n'est pas seulement le titre d'un film célèbre avec Jean Paul Belmondo. C'est aussi celui d'un jeu étonnant permettant de simuler les affrontements aériens de la première guerre mondiale (cf C.B. n° 16 et 17).
Disponible prochainement dans les librairies.

● **Talisman** était un des best-sellers de la gamme Games Workshop. A partir du mois de mai, les joueurs français pourront le découvrir dans leur langue.

● **La Terre des Héros** est bien la preuve que Gallimard s'intéresse de plus en plus aux jeux de simulation. Ce nouveau magazine spécial jeux de rôle et B.D. devrait paraître courant mai. Nous lui souhaitons bonne route !

● **« Les livres dont vous êtes le héros »** continuent à paraître à un rythme d'enfer. A noter, une nouvelle série publiée en **Folio Cadet** qui semble s'adresser plus particulièrement aux très jeunes aventuriers (à partir de 8 ans).

● **Les extensions à l'Oeil Noir** publiés par Schmidt seront bien évidemment disponibles en version « poche » par Gallimard en librairie...

### Schmidt

● **L'extension au Jeu d'Aventure**, les règles avancées pour l'Oeil Noir, devrait paraître incessament-sous-peu. De nombreux sorts, des règles pour les combats à mains nues, quelques monstres et une très belle carte de l'Aventurie. En même temps que cette boîte, 6 nouveaux scénarios sont attendus.

● **Chill**, l'excellent jeu d'épouvante de Pacesetter, doit sortir en français cette année. **Black Morn Manor**, un jeu de plateau tiré de ce jeu, est également prévu, ainsi que **Timemaster**, le meilleur jeu de rôle consacré aux voyages dans le temps.

### Hexagonal

● **Bushido, Flashing Blades** et **Space Opera** de F.G.U. sont annoncés en français d'ici peu. L'éditeur ? Hexagonal, une toute nouvelle société qui, elle aussi, a décidé de frapper fort !

### Et...

● **Empires et Dynasties** est à la fois un jeu de rôle sophistiqué à la manière de *Chivalry & Sorcery,* et un travail colossal de cartographie et de descriptions d'un univers de jeu cohérent et crédible. Rencontré au CNIT, son auteur devrait faire parler de lui bientôt. Le jeu aurait trouvé éditeur.

● **AMJ**, ce sont des mini-modules (Médiéval fantastique) édités à compte d'auteur par François Gunsburger. Format A5, mini prix. Les premiers titres : La rançon, et l'Enfant perdu...

● Casus Belli avait publié le jeu de Jean Jacques Petit, Xavier Jacus avait réalisé une carte pour le championnat de France. D'ici peu, **1812** sera vendu avec une vraie planche de pions cartonnés et la carte du championnat, sous une présentation sobre afin de rester à un prix minimum. Cette opération, réalisée « à prix coûtant » par Jean Jacques Petit, Le Journal du Stratège et Casus Belli, permettra de disposer à peu de frais d'un matériel spécialement adapté aux tournois mais aussi à l'initiation.

## LES ANGLO-SAXONS

### TSR

● La maison mère du jeu de rôle est en train de se réveiller. Sont annoncés pour l'été, un **« Advanced Set »** pour Marvel Super Heroes et le dernier volume des règles de Donjons et Dragons de base : **The Immortals set** (on se demandait bien à quel niveau ils allaient s'arrêter !).

● Côtés modules, signalons la sortie du **DL 11** qui propose un wargame ayant pour cadre l'univers de Dragonlance. Le scénario CA1, **Swords of the Undercity**, est le premier module de la série Lankhmar inspirée de l'œuvre de Fritz Leiber. Sans oublier **Nepal Nightmare** (IJ5), la cinquième aventure pour Indiana Jones, **Conan The Mercenary** (CN2) et **Bloodstone Pass**(H1) pour Battlesystem.

● **Dragonlance Legends** est une nouvelle trilogie de romans qui fait suite à la première. Pour anglicistes avertis.

### Chaosium

● **The Noble's Book** est un livret de règles complémentaires pour Pendragon, le fabuleux jeu de rôle arthurien. Entre autres choses, il propose des règles pour les sièges de château et des principes comptables( !) concernant la gestion des fiefs.

● **Terror From The Stars** est le dernier né des modules américains pour l'Appel de Cthulhu. Au vu de la couverture, il y aurait du Mi-Go là dessous...

● Chaosium annonce pour bientôt une boîte permettant de mener des campagnes Cthulhiennes dans le Londres de l'époque victorienne. Préparez vos impers, le fog pourrait nuire à votre santé... mentale !

### West End Games

● West End qui a le vent en poupe, vient de sortir **Acute Paranoïa**, un supplément délirant qui permet de jouer les robots, de tester sa santé mentale, ou l'effet des drogues diverses, d'appartenir à de nouvelles sociétés secrètes et... de remplir les formulaires officiels de l'Ordinateur (qui est votre ami, comme chacun sait). Avec en prime 1 méga-aventure, 3 mini-scénarios, et 9 histoires-suicides (code « 7 »).

### Grenadier

● Il est enfin possible de se procurer en Europe les dernières figurines de la série **Fantasy Lords**. Les Centaures Morts-Vivants (Undead Centaurs) sont, parait-il, magnifiques ! Prochaine produc-

tion de Grenadier-UK : une patrouille de nains conçue par Nick Lund.

## Fasa

● **Battletech** n'est rien d'autre que le nom de la nouvelle version de Battledroïds, l'ancien jeu de combats de robots de la Fasa. Cette société vient d'ailleurs de publier dans la foulée **Black Widow**, un scénario pour Battletech.

## Sleuth

● Après l'incroyable succès international de Sherlock Holmes Consulting Detective, Sleuth Publications sort un nouveau jeu du même genre, **Gumshoe**, qui vous entraîne dans l'univers glauque du San Francisco des années 30. Chandler et Hammet peuvent dormir sur leur deux oreilles, leur héritage est toujours présent.

## Victory Games

● Les anciens de SPI auraient rompu toutes relations avec Avalon Hill qui distribuait jusqu'à présent leurs produits. Ce qui ne les empêche pas de sortir **Pacific War** (Voir « Têtes d'Affiche »). Leur titre suivant : **The Corean War**.

## GDW

● Dans sa série Europa, la firme américaine annonce (après le n°11, *Torch*) le n°2, **Scortched Earth**,suite de *Fire in the East* pour la période 43/44, et le n°12, **Second Front**, la campagne en43/45, Italie et France... Mais que signifie, sur leurs tarifs, le « *and more* » ? Des règles navales, une synthèse du jeu ? A suivre...

## Avalon Hill

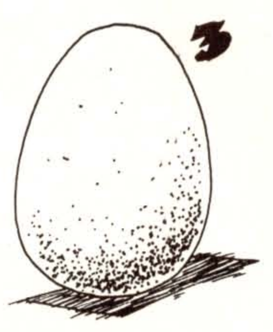
● Passionnés de Third Reich, d'Avalon Hill, sachez qu'il est paru un **gamer's Guide To Third Reich** qui regroupe les nombreux articles parus dans d'anciens numéros du *General*. A noter, une variante inédite : « Diplomacy In Third Reich ». Tout un programme...

● Prochain supplément à attendre pour Runequest III : **Le Japon Médiéval**. Après Bushido et Oriental Adventures, il faudra prendre son temps pour choisir son katana !

# Boutique

● Un nouveau magasin s'est ouvert à **Cachan** (69 rue de la gare, 94230 Cachan). Plus qu'un revendeur de jeux, un spécialiste de la S.F. et de l'Héroïc Fantasy. Cotoyant les jeux : les livres dont ils sont inspirés (en français pour l'instant, mais les Anglo-Saxons devraient bientôt s'y trouver. Une place est évidemment faite aux figurines (déjà plus d'un millier de modèles).
Les collectionneurs pourront découvrir les dernières importations de Grande-Bretagne, et même des séries limitées...
Plus qu'un magasin, **Mythes et Légendes** sera surtout un lieu de rencontre, un tableau étant même réservé pour toutes ventes, achats,...

● Autre ouverture, celle de **l'Enfer du jeu**, juste à côté du Centre George Pompidou à **Beaubourg :** 6 passage de l'Horloge, 75003 Paris.



● *Afin de laisser aux lecteurs de Casus Belli le temps d'y participer, le **concours organisé par l'Œuf Cube** (voir page 29) est prolongé jusqu'au 15 juin 1986.*

# Magazines

● **Le Héraut Citadel** est paru, équivalent français des célèbres « Compendium » et « Journal » de la société anglaise Citadel. On y trouve des conseils sur la peinture des figurines, des photographies des toutes dernières créations et des articles. 30 francs dans toutes les bonnes boutiques.

● **Le journal du Stratège** n°23/24 (20 p, 14 F). Bon an, mal an, le « Journal » continue son bonhomme de chemin. Une large part de ce nouveau numéro est consacrée à des produits « du cru », tels que Wagram 1809 ou Jerusalem 1099. Mais, on y trouve également des articles sur Gulf Strike et Firesky (un jeu français méconnu), ainsi que des scénarios pour Squad Leader et Cry Havoc. A noter, une page expliquant ce qu'il faut faire pour créer son club...

● **Le Farfadet N° 2** (15 F. 36 pages). Un peu plus de pages (et un peu plus grandes) pour ce second numéro, dont 13 consacrées à un « monde » nommé Ibsen et aux aventures (AD & D) qui s'y passent. Dans ce module 4-6 la salle 13 (en haut à droite, aux sous-sols) se voit frappée d'une horrible malédiction : elle n'existe pas, sans doute à cause de son chiffre, on ne peut plus maléfique... On retrouve Faz sans son tapis, dans un roman où des humains bien en chair doivent aider des malheureux squelettes qui rouillent (sic !). Plein de bonnes idées en général mais qui souffrent d'une maquette encore un peu dense... Go on Alexis, on t'aime bien...

● **Dragon radieux N° 3** (25 F. 44 pages). Ça y est, dès le numéro 3, on passe à la photocomposition ! !...
Quelques modules (AD & D, Empire galactique et Appel de Cthulhu) dont le premier s'insère, lui aussi, dans un « univers » particulier, Fellender des sept provinces, qui occupent les pages centrales du canard, pardon du Dragon Radieux... Un cours d'astronomie et une série d'aides au jeu complètent l'ensemble, autour d'une idée originale : un encart détachable, qui n'est pas un jeu, mais un « protège-grimoire » cartonné, couleur médiévale... Et puis vous direz ce que vous voudrez mais je ne mets plus le nez dehors les nuits de pleine lune ! Que voulez-vous qu'un pauvre hamster garou puisse faire pour s'en sortir, hein ?...

● **Different Worlds N° 41** (En anglais). A part de nouvelles tables pour jouer les personnages fous dans « Call of Cthulhu » et un interview de Frazetta (qui signe la superbe couverture de ce numéro), j'ai eu un mal fou à démêler ce qui est de la pub... et ce qui n'en est pas là dedans... Ah si, il y a quand même un scénario, complètement gelé, pour « The Morrow Project »...

● **Info-jeux N° 2** (25 F., 48 pages). Couverture quadri (Lady Hawk ?) et interviews dans ce numéro 2 mieux réussi... La suite du monde de Sévéra, des scénarios l'Oeil Noir, Daredevils, AD & D, Féérie, et une page d'inspiration « Années 20 ». La solo-quête court toujours dans le bas des pages et une nouvelle classe de personnage, la traduction du Ninja, sous-sous-classe du voleur de AD & D.
Info-jeux N° 3 devrait sortir en kiosque courant mai...

● **Dragon N° 104** (en anglais). Un « spécial voleur » plein d'idées (quasi) géniales pour le contenu des poches du badaud-victime. Et en plus, un moyen d'évaluer ce que vous en ramènerez. Une critique très élogieuse (mais faite par l'un des auteurs...) de Oriental Adventures et une nouvelle table de rencontres Psy. J'oubliais, on explique aussi au DM que pour accepter la notion de « spécialisation » à sa table, il n'a qu'à augmenter le niveau relatif des monstres de sa campagne (au lieu de 4 bugbears, mettez 4 ou 5 ogres ? ! ?... Sic). Un gros module pour Marvel Super Heroes, pour finir, où on remonte à la génèse (1944) de ces super défenseurs de la liberté, en 3 épisodes.

● **White Dwarf N°75** (en anglais). Après quelques « ruminations » sur Runequest III, on décolle sur une apologie du jeu de type « Super-Hero » où j'ai bien failli être convaincu (d'ailleurs, je commence demain...) et quelques conseils au DM (AD & D) pour que le mystère et l'angoisse continuent de régner sur les pôvres joueurs que vous êtes tous. Un module AD & D en vert et contre le monde entier (« Promenons-nous dans le bois, je suis sûr que le loup doit y être, mais je ne sais pas à quoi il ressemble !... ») et un autre de C.C. (AdC in French) où le gardien a le choix de s'alourdir sur le mythe ou non, selon ses inclinations. Si vous faîtes partie de la « minorité qui peint à l'huile » vous allez pouvoir vous perfectionner : qu'est-ce qu'elles sont belles leurs bestioles en couleur !...

● **Adventurer N° 1** (en anglais). Tiens, un petit nouveau au pays des Anglo-Saxons ! Faisant fi de toute fausse modestie, celui-ci n'hésite pas à s'intituler : « Le magazine supérieur des jeux de science-fiction et de fantastique » ( !). Malgré cette entrée en matière quelque peu tapageuse, il s'agit en fait d'une bonne revue qui ne manque pas d'intérêts. Une fois passée la couverture, on note le premier épisode d'un scénario-fleuve AD & D/Rolemaster, une aventure pleine de mystère pour les fans de Cthulhu (à noter la carte superbe qui vaut le coup d'œil), ainsi que des propositions de règles (pour tout le jeu de rôle) concernant les aspects les plus sanglants des combats. Le premier numéro nous a plu, nous attendons la suite.

● **L'APA Rôle** a sorti son premier numéro. Rappelons que ce zine est constitué des articles des souscripteurs qui reçoivent ensuite la revue, également distribuée dans certaines boutiques. Pour y participer, contactez Philippe Lhoste, Lot. Tachon, Rte de Navarreux, 64300 Orthez.

● **Mécanix n°1** (14 pages, gratos). Le zine de Bitume par Croc. Aide de jeu, la fiche du Mad Max, etc... En principe tous les 15 jours. Croc (Mécanix), 40 rue des etats Généraux, 78000 Versailles.

● **Epée et Sortilège n° 1.** On n'a pas aimé, mais le titre est bien.

● Actuel n'a pas hésité à proposer à ses lecteurs un livret interactif politique. C'était dans le numéro de février et ça s'intitulait le Jeu de la Cohabitation. Le but : bien choisir son premier ministre au lendemain du 16 mars et réussir à se faire réélire président de la République en 1988 ( !). Nettement moins ludique que le « vous êtes le président » de la revue Science Fiction, paru l'an dernier...

● Vu dans Pilote, une « BD dont vous auriez pu être le héros ». Signée Lauzier, cette dernière n'a rien - mais alors rien - à voir avec les livres-jeux ! Au secours, on est déjà récupérés !...

● Le journal de Mickey (si, si !) s'est, lui, offert le luxe d'être le premier à publier une vraie aventure-solo en bande dessinée, basée sur le dessin animé « le chaudron magique ».

# LES GENS qui font le Jeu : Steve Jackson Ian Livingstone

*Qui sont-ils ? Que font-ils ? Notre reporter les a rencontrés pour vous.*

*Au salon du livre, les deux auteurs britanniques sont assiégés de lecteurs... Ils s'en sortiront, indemnes et avec le sourire.*

Salon du livre, Mars 86. Une cohue indescriptible règne autour du stand des éditions Gallimard. Au coeur de l'atroupement : deux Anglais qui dédicacent avec le plus grand flegme des «livres dont Vous êtes le héros», une collection qu'ils ont créé, il y quatre ans de cela, en Grande Bretagne et qui connait un succès sans précédent dans le domaine de la littérature pour la jeunesse. Créateurs de jeux, fondateurs de Games Work shop et de White Dwarf, ils sont bien plus que de simples écrivains qui ont réussi. Steve Jackson, barbe rousse, et Ian Livingstone, moustache à l'ancienne, sont surtout deux des personnalités les plus éminentes du jeu de simulation en Europe. Nous avons tenu à les rencontrer pour leur poser quelques petites questions. C'est avec beaucoup de gentillesse qu'ils ont accepté de nous répondre...

**Casus Belli :** *Vous vous connaissez depuis longtemps tous les deux ?*

**Ian Livingstone :** *Un sacré bout de temps, oui ! Steve et moi, nous nous sommes rencontrés à l'école...*

**Steve Jackson :** *...Et nous nous sommes toujours bien entendus. Evidemment, de temps à autre, il nous arrive de ne pas être d'accord, mais rien de grave.* (Regards complices).

**C.B.:** *Comment en êtes-vous venus à créer une maison d'édition de jeux ?*

**S.J.:** *Nous avons toujours été passionnés de jeux. En 1975, quand nous avons découvert Donjons et Dragons, nous avons tout de suite adoré les jeux de rôle. Alors, nous avons décidé de monter notre propre société d'édition.*

**I.L.:** *Il y a quelque chose de très excitant à créer une entreprise ! De plus, nous avions envie de travailler dans un domaine qui nous plaisait. Mais au début, ça nous a imposé quelques sacrifices. Ainsi, j'ai été amené à quitter un emploi très lucratif pour lancer Games Workshop.*

**S.J.:** *A l'époque, la compagnie ne ressemblait pas à ce qu'elle est devenue depuis. Notre appartement de Shepperd's Bush constituait notre seul et unique local. Nous avons aussi hésité longtemps avant de trouver un nom. Nous avons failli nous appeler «Galactic Games» ou «Games Garage».* (Rires).

**C.B.:** *Quand avez-vous réalisé que ça allait marcher ?*

**I.L.:** *Lors du premier Game's day, la convention quenous organisons chaque année à Londres. C'était en 1980, je crois. Il y avait eu plus de 1000 visiteurs. Nous étions sidérés...*

**C.B.:** *Vous avez des projets en cours ?*

**I.L.:** *Eh bien, nous avons déjà publié beaucoup de choses pendant ces six derniers mois : Warrior Knights, Judge Dredd, Railway Rivals, etc... Mais nous allons bientôt réaliser les éditions anglaises de Paranoïa et de Cosmic Encounter. L'année prochaine, il y aura peut être un jeu tiré de 2000 A.D.* (revue anglaise qui publie Judge Dredd. Ndlr.) *et une version améliorée d'Apocalypse, un de nos anciens jeux.*

**C.B.:** *Et en ce qui concerne la France ?*

**S.J.:** *Gallimard devrait sortir courant mai une édition francaise de Talisman, un jeu de plateau de Games Workshop. Et puis, lorsque nous avons traversé Paris en voiture, nous nous sommes dit qu'il pourrait être intéressant de sortir Battlecars !*

**C.B.:** *Et aujourd'hui, quels sont vos jeux préférés ?*



**En choeur:** *Donjons et Dragons!*

**S.J.:** *Nous y jouons encore au moins une fois tous les quinze jours. Nous apprécions aussi l'Appel de Cthulhu.*

**I.L.:** *En jeux de plateau, nos préférences vont vers Warrior Knights, 1829* (un jeu sur les chemins de fer. Ndlr.) *et Summit, un vieux, vieux produit de Milton Bradley.*

**C.B.:** *Au fait, que faites-vous en ce moment ?*

**S.J.:** *Nous écrivons de nouveaux livres-aventure.*

**I.L.:** *J'ai presque terminé la suite de «Deathtrap Dungeon» (Le Labyrinthe de la mort), qui s'appellera «Trial of Champions».*

**C.B.:** *Vos livres ont-ils remporté le même succès dans le monde entier?*

**I.L.:** *Non, aux Etats-Unis ils n'ont pas vraiment réussi à percer. Les Américains connaissaient déjà les «Endless Quest» deT.S.R., quand ils ont découvert nos livres...*

**S.J.:** *Mais ils marchent très bien en Angleterre (3,5 millions d'exemplaires vendus) et en France (plus de 2 millions d'exemplaires). Ca marche aussi pas mal au Japon, semblerat-il.*

**C.B.:** *Vous devez être riches! On nous a dit que vous rouliez en Porsche...*

**S.J.:** *Oh mais, les nôtres sont vieilles. Elles ont déjà trois ans!* (Rires) □

** En France : les «Quêtes sans fin», publiées chez Solar.*

# WHAT'S YOUR GAME ?

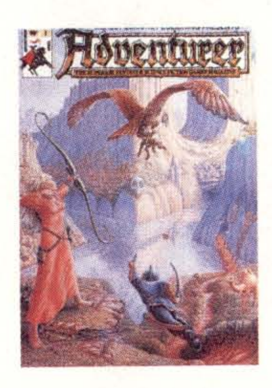
**Graham Staplehurst**



*Ça bouge de l'autre côté de la Manche ! Nos espions vous font leur rapport.*

Bienvenue à tous ! Voici les dernières nouvelles d'Angleterre. Tout récemment, j'ai bravé pour vous les frimats londoniens pour aller à Earl's Court, où se tenait notre foire du jouet annuelle *(NdT : Toy Fair en V.O.)*. De nombreux éditeurs de jeux de rôle y étaient venus pour présenter leurs gammes et essayer de promouvoir leurs nouveaux produits. TSR Inc., qui avait fait le voyage depuis les Etats-Unis, a déclaré à cette occasion que les enfants de chez eux dépensaient chaque année de 50 à 150 $ pour les jeux de rôle, une fois qu'ils avaient commencé à jouer ; la majorité de cette somme étant bien sûr, allouée à D & D. Waddingtons, le principal éditeur de jeux de plateau pour le Royaume-Uni, a pour sa part annoncé qu'il y aurait bientôt une réédition du « classique » Spy Ring et une version de luxe de Cluedo, comprenant une bande vidéo de présentation.






Pendant ce temps-là, il y avait aussi le Salon des Jeux de Réflexion et de Simulation à Paris, où la sortie du dernier Casus Belli a provoqué quelques réactions orageuses du côté de chez Games Workshop. Il semblerait cependant qu'aucune poursuite judiciaire ne soit entreprise -peut-être, parce que nos informations ne dévoilaient que des choses déjà connues -mais certaines personnes de la grande compagnie anglaise n'ont pas du tout apprécié notre article et auraient voulu voir CB se rétracter rapidement. Au fait, vous avez peut-être remarqué que le nom de Trevor Mendham n'est plus associé à la présente rubrique. Cela est dû au fait qu'il a été chagriné par les réactions provoquées par le dernier article , et tout particulièrement par le fait qu'il a été viré purement et simplement de White Dwarf pour s'être « *disgracié dans une magazine francais* ».

En ce qui concerne la « dispute » entre Grenadier et Citadel, Doug Cowie de Grenadier m'a déclaré que cette affaire était incompréhensible, vu qu'aux Etats-Unis, TSR Inc. n'a pris aucune mesure à l'encontre de ces mêmes figurines qui sont à l'origine de la réaction de Citadel (titulaire d'une licence TSR) en Angleterre. Une chose est sûre, c'est que Doug veut règler cette affaire au plus vite afin de pouvoir travailler normalement. Reste à savoir si Citadel sera « fairplay » et le laissera faire. En tout cas, aux dernières informations, Grenadier s'est assuré la collaboration d'un nouveau concepteur, Nick Lund *. Un viel ami de Doug Cowie va bientôt venir à son secours dans le milieu du jeu anglais, puisque « Mersey Leisure Publishing » fait paraître un nouveau magazine sur les jeux de rôles : *The Adventurer*. Pour recevoir le premier numéro, envoyez votre adresse et 90 pence (plus les frais de port) au 85 Victoria Street, Liverpool L1. Il va d'ailleurs peut-être y avoir une troisième revue professionnelle au Royaume-Uni, *Fantasy Chronicles*, en provenance directe de Dublin. Ces deux publications en langue anglaise seront totalement indépendantes des maisons d'édition, ce qui pourrait bien les rendre plus intéressantes que *White Dwarf* ou le défunt *Imagine*. J'espère qu'elles auront plus de succès que *Gamemaster*, qui a bien du mal à survivre après seulement deux numéros.

**Ex-Citadel. NdT.*

A propos de *White Dwarf*, qui vient de s'installer dans les nouveaux locaux de Games Workshop à Nottingham, on peut annoncer un grand remaniement de personnel après le numéro d'avril. Le rédacteur en chef et son assistant ont annoncé leur intention de quitter le journal, car, pour eux, les conséquences du rachat de Citadel par Games Workshop l'an dernier, influencent fortement le contenu de WD. On s'accorde à dire que Ian Marsch, promu récemment rédacteur en chef, avait énormément contribué à l'amélioration du « Nain Blanc » et que son départ se fera durement ressentir. Cependant, les dernières rumeurs laissent à penser que son poste serait repris par Paul Cockburn, qui est rentré récemment chez Games Workshop, après avoir perdu sa place de rédacteur en chef d'*Imagine* quand TSR-UK en a arrêté la publication.

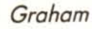
Encore d'autres informations sur les nouveaux produits Games Workshop : la compagnie a conclus un accord avec Chaosium et va publier Stormbringer et Pendragon sous la forme de deux livres cartonnés, qui seront vendus pour environ la moitié ou le tiers du prix actuel. GW a eu également de longs entretiens avec ICE à propos du renouvellement de la licence pour la publication de MERP. Ils semblent avoir été fructueux, bien que l'on soit encore sans nouvelles des versions françaises ou allemandes de ce jeu.

Que ce soit aux Etats-Unis ou en Grande-Bretagne, les médias s'en sont encore pris au Jeu de Rôle. Ici, un programme d'information des consommateurs a fait état de la disparition d'un groupe qui proposait des jeux de rôle « grande nature » dans un chateau des environs de Liverpool ; où pour une cotisation de plus de 50 £, on pouvait se promener en robe ou en armure et se battre avec des gens déguisés en orcs ou en squelettes. De nombreuses personnes ont perdu d'importantes sommes d'argent avec ce « Treasure Trap » *(NdT. « Piège à Trésor »)*.

La bonne nouvelle pourtant, c'est que Pete Garner, qui lui aussi a perdu de l'argent dans cette histoire, a monté une nouvelle aventure, intitulée « Labyrinth », à Chislehurst Caves dans le Kent. On pourra y accéder en payant un simple droit d'entrée...

En Amérique, « 60 minutes », une émission documentaire, a laissé entendre que plus d'une vingtaine d'adolescents étaient morts des suites d'une malédiction lancée sur eux au cours de parties de D&D. Tous se sont suicidés. Bien que m'associant à la peine éprouvée par les familles, je pense qu'il est un peu exagéré d'accuser un jeu d'exacerber les pulsions suicidaires... TSR Inc., a d'ailleurs demandé au US Consumer Product Safety Commission (service gouvernemental de protection du consommateur) de faire le nécessaire pour dissocier son nom de ce genre d'accusations. A noter : TSR va sortir cette année le premier volume du Dungeonner's Survival Guide (Guide de Survie du Donjonneur). Peut-être pourra-t-elle s'en servir comme preuve de sa bonne foi ?

Pour terminer, quelques autres nouvelles en provenance d'outre-Atlantique. Flying Buffalo sort une nouvelle édition de Tunnels & Trolls, la première imitation de D & D (1975) en format livre de poche. Les aventures seront également publiées sous forme de livres comprenant deux scénarios et des règles courtes. Enfin, Walt Disney vient de produire une nouvelle série de dessins animés : Gummi Bears *(NdT. Les « Ours de Caoutchouc » ?)*. Vous pourrez également trouver dans les magasins des jouets en latex en forme d'ours qui, une fois lancés, rebondissent comme des fous dans toute la pièce... On peut se demander s'il ne s'agit pas de la vraie raison du départ de Trevor : la recherche du secret des Gummi Bears ? ! ! !



*Graham*

REDAC' BLUES

V. BÉNÉ

PRESSE-TOI POUR LA SUITE. IL FAUT ABSOLUMENT QUE ÇA PARTE CE SOIR.
OUAIS.. GRATTE GRATT
ILS ONT PLUTOT MEILLEURE MINE QUE D'HABITUDE, CE MATIN.

ALLÔ? C'EST POUR SAVOIR OÙ EN EST TON ARTICLE? .... NON PAS CELUI POUR HIER, CELUI POUR LE MOIS DERNIER TU SAIS, ....

V. BÉNÉ 86

ET VÉRONIQUE, ELLE DEVAIT AMENER SA BD, NON?
BOSSE! BOSSE!!
EUH OUI C'EST UNE IDÉE SUPER ORIGINALE DE FAIRE UN TOURNOI EN BANLIEUE ....

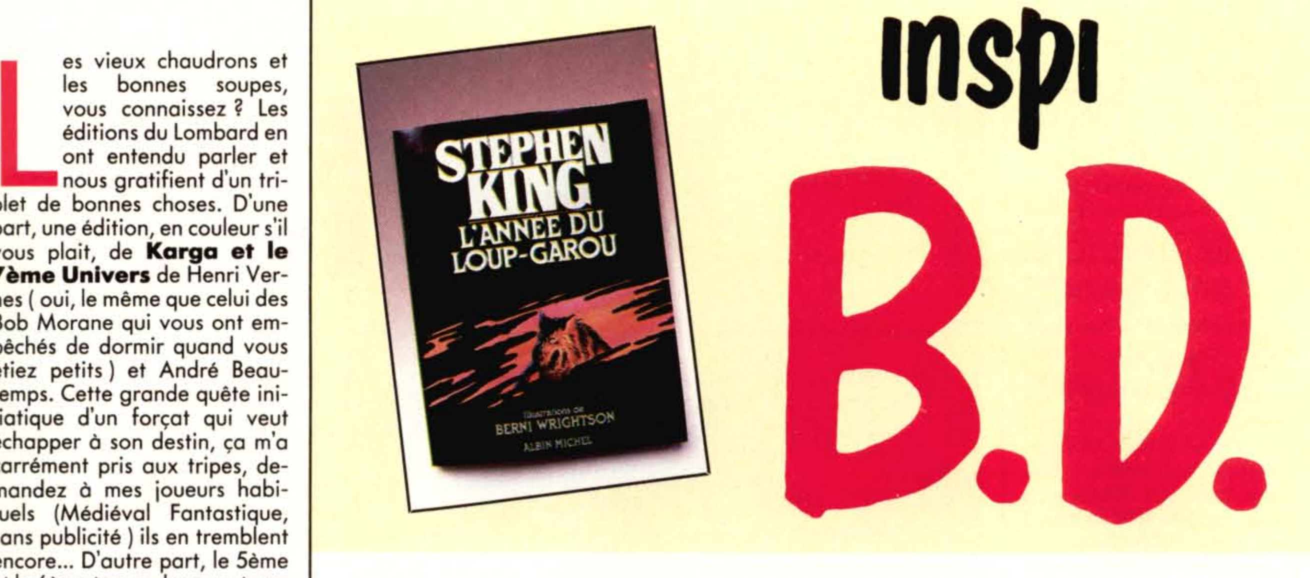
CASUS BELLI, C'EST MONSTRUEUX!

UN PEU COMPLIQUÉ CE JEU... SI ON LANCE 1-2 6 13 10, ON RETROUVE LA PERFORMANCE SUR LE TABLEAU 43b QUOI?

POUF!

OUAIS, DONC ÇA, C'EST CE QUI RESTE À FAIRE ET QUI ÉTAIT URGENT POUR AUJOURD'HUI.

JE T'AVAIS DIT QUE C'ETAIT PAS UNE BLAGUE À LEUR FAIRE. ILS S'EN SONT MÊME PAS RENDUS COMPTE ...

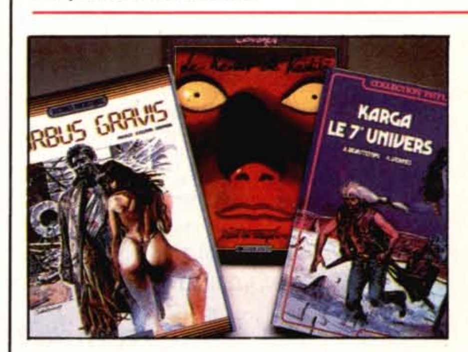


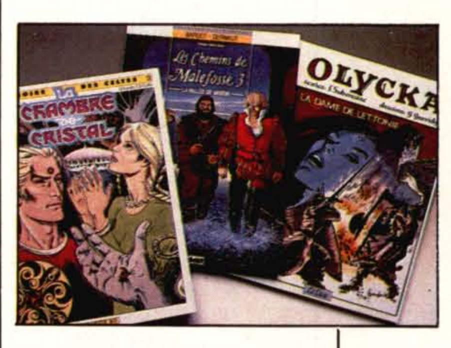

*B.D., littérature et cinéma : trois remèdes à la mélancolie du joueur en panne d'idées...*

Les vieux chaudrons et les bonnes soupes, vous connaissez ? Les éditions du Lombard en ont entendu parler et nous gratifient d'un triplet de bonnes choses. D'une part, une édition, en couleur s'il vous plait, de **Karga et le 7ème Univers** de Henri Vernes ( oui, le même que celui des Bob Morane qui vous ont empêchés de dormir quand vous étiez petits ) et André Beautemps. Cette grande quête initiatique d'un forçat qui veut échapper à son destin, ça m'a carrément pris aux tripes, demandez à mes joueurs habituels (Médiéval Fantastique, sans publicité ) ils en tremblent encore... D'autre part, le 5ème et le 6ème tomes des aventures d'un certain Corentin ( **Corentin et le prince des Sables ; le Royaume des eaux noires** ) par Paul Cuvelier, un grand monsieur qui était à la fondation de Tintin ( pas tout seul, bien sûr, mais il y était... ). Scénarios sans surprise dans une ambiance de type « 1001 nuits » avec un dessin assez simple, mais plein de bonnes idées pour « illusio » en manque.
Un grand bond dans le futur, plusieurs même, nous mène tout droit au tome 3 des aventures des farfelus de service : Clarke et Kubrick, **Le maître de l'Univers** de Alfonso Font, chez Glénat, ou *« comment sauver notre civilisation en 10 leçons ou un tombé* -mode d'emploi à l'usage des Messagers Galactiques et autre tempo-touristes », même Léonard de Vinci en est resté la langue pendante, c'est vous dire !... Comme s'il avait eu besoin de ça pour être génial.

En revenant doucement du futur, on passe par **Morbus Gravis**, aux éditions Dargaud, de Paolo Eleuteri Serpieri, superbe roman cthuluesque que cette alliance contre nature ( si j'ose dire ) entre une plantureuse gamine brune et un machin plein de tentacules rouges, dans un univers post-apoçalyptique où la drogue et le sexe sont les moteurs de la survie ( et ce n'est pas ma faute s'il y en a partout, du sexe ! ! ! ). Plus près de nous, carrément maintenant mais d'autant plus d'acthululalité, on trouve huit histoires très courtes d'Antonio Segura sur un dessin assez dur de Jordi Bernet, intitulé **Kraken, le monstre sous la ville**, aux éditions Gilou. Histoires de promenades macabres dans les égouts des mégapoles où la légende rejoint la réalité et les instruments du réel ( crocodiles, serpents et pieuvres ) rejoignent le bestiaire fantastique du monde souterrain.
Parenthèse tranquille dans le présent, un album des chouchoux de la fois dernière ( voir CB 31 ) Harriet et Redondo, aux éditions La Litote ( tiens, des nouveaux ! ) qui s'appelle **L'expédition perdue**. Une histoire bien gentille de Messagers Galactiques qui débarquent sur la Terre pour récupérer des vieux, très vieux copains à eux et en profitent pour nous régler tous nos problèmes de déchets radio-actifs. On ne peut pas être génial à chaque fois, mais hein ? Bon !
...Toujours chez la Litote, longtemps avant, un peu médiéval, un peu fantastique, **Olycka, la dame de Lettonie** de F. Subercaze et G. Gorridge, avec de drôles de dessins aux découpages fuyant sur une drôle d'histoire où je n'ai pas tout compris ( mais vous m'expliquerez ) sauf que le héros est amoureux... à suivre. Je comprendrais peut-être un jour, mais j'ai bien aimé, surtout la neige...
Enlevez le Fantastique, accrochez-le où vous voulez ; il reste l'Historique et accrochez vous où vous pouvez ! En vrac, 100 ans d'écart à chaque fois, pour d'abord et toujours et encore **Les chemins de Malefosse**, tome 3, **La vallée de misère**, de Bardet et Dermaut, chez Glénat. Match France-Espagne très serré, en 1589, l'arbitre est allemand, et on jouera bientôt les prolongations... En 1685, chez Lavauzelle ( encore un nouveau, diantre !... ) **Soldats de lumière - lueur dans les collines** de A. Simon et B. Goepfert, nous décrit les amours cachées de la fille d'un capitaine catholique et d'un rebelle protestant, juste après la révocation de Lady de Nantes ( je ne savais même pas qu'elle avait été mariée, c'est dire... ). Lavauzelle encore, 1792, R. Durand et Y. Bordes nous offrent **Le Nain Rouge - Les 7 Bourreaux** où deux anciens amis, séparés par le mur de la Révolution, poursuivent chacun leur guerre personnelle en marge de la loi, très beau scénario dans le même métal que les dessins, quelque peu violents, mais bien ficelés... Trois trucs à lire pour les fanas d'histoire et d'ambiance quasi-historique, où les lames brillent, le soir au fond des clubs obscurs...
Souvenez vous où vous avez laissé votre fantastique, allez le chercher, vous verrez qu'il n'y est plus ; c'est Cabanes qui l'a pris, il a tout mis dans **Le rêveur de Réalité**, çaoui, chez Dargaud. P'tit Louis n'a toujours rien compris, il voit des gros écureuils dans des baignoires et la crognote se frotte au principal démon, un vrai régal !...

Hachette fait un petit cadeau aux fanas de Légendes Celtiques avec **La Chambre de Crystal** de S. Ollivier et E. Coelho. C'est l'histoire d'une métempsychose quelque peu bizarre ( aller/retour Femme -Coccinelle, si, si ! ), mais le Dagda est là, avec ( sic ) de belles filles qui sont à la fois femmes et fées ( fin de citation ) et qui se promènent presque à poil en toute saison. A mon avis, c'est magique tout ça...
Exceptionnellement, la palme du bimestre est décernée à autre chose qu'une BD. En fait, il s'agit de l'association d'un maître du genre, Berni Wrightson, et d'un maître de l'épouvante, Stephen King. **L'année du Loup Garou**, édité par Albin Michel, commence ( mal ) dans un petit village perdu des Etats-Unis et fini ( en décembre ) comme vous le lirez vous même bientôt, parce que je ne vous raconterais pas. Pas une BD donc, mais quelques superbes illustrations tout au long de cette série de courtes histoires qui en font le cadeau idéal pour la dame de vos pensées la veille d'une nuit de pleine Lune si vous voulez qu'elle se jette dans vos bras musclés. ( PS : Ça ne marche pas à tous les coups, moi, elle m'a mordu... ). Graou !...




*André Foussat*
*with a little help from my friends de la librairie ALBUM. 8 rue Dante, 75005 Paris.*

# inspi ciné

***Alors que le rédac-chef me pouchasse avec un bazooka pour cause d'article en retard, je reviens avec moult surprises pour vous. D'abord dans le prochain numéro de CB, un spécial « Dragons au cinéma ». Mais uniquement si vous le méritez (mettre les chèques à l'ordre de Wolverine) et pour le numéro suivant, peut-être, une gigantesque surprise autour de « Quest » le sublimissime moyen-métrage de Saul Bass (phase IV). Pour aujourd'hui un petit coup d'œil rétrospectif sur le Rex et quelques propos sur des héros un peu différents des Stallone and Co.***

## Il court, il court le fuREX...

Chaque année les vautours sont là et on les entend baver en sourdine : festival nul, ambiance pourrie, sélection ratée, palmarès magouille, etc... En attendant ils sont là chaque année. Et c'est ça la grande force du Rex : c'est un festival qui survit à tout. Il continue toujours à courir le bois joli du fantastique et les Schlockoff brothers à chercher ce qui va bouger dans le fantastique. *Evil Dead, Suspiria, Of unknown origin* (sortie vidéo depuis Mars) c'est grâce à eux. Il vaudrait mieux ne pas avoir la mémoire trop courte.

Cette année il y a eu de très bons films : ***House*** de Steve Miner, ***Day of the dead*** de Georges Romero et surtout ***Swordkill,*** excellente variation sur le thème du déplacement temporel. Par ailleurs il y a eu des films très intéressants à l'image de ***Spookies*** fourmillant de bonnes idées mais assez mal construit ou de ***Stuff*** le nouveau Larry Cohen racontant une très bonne histoire mais manquant de rythme. Malheureusement quelques navets sont venus ternir l'image du festival où ils n'avaient pas leur place. ***Night of the comet*** : deux sœurs discutent de la couleur des slips de leurs boyfriends durant une heure et demie ; ***Neons maniac*** où toute l'histoire se déroule hors-champ et où rien ne se passe à l'image; ***Raiders of the living dead***, une sous nullerie réalisée par un pauvre incapable qui nous inflige d'interminables plans de route mal éclairée où on croise de temps à autres un zombi diarrhéique à la recherche des W.C. et à la figure barbouillée de feutre vert.

Au delà de tout cela, un chef d'œuvre, ***Nomads*** dont la projection sur le superbe écran du Rex, en dolby stéréo fut un immense moment de cinéma. Je ne peux finir cet article sans parler de ***Impulse*** le visage de Meg Tilly faisant l'amour, *arghh...*

## Attention sublime

En général je me méfie des épithètes trop élogieuses mais lorsqu'un film provoque de pareilles émotions on voudrait pouvoir convaincre la terre entière de s'y rendre. Cela commence comme une caresse qui vous emmène tout doucement dans un monde d'ailleurs. *« I had a farm in Africa... »* Et vous êtes transportés sous le soleil de l'Afrique d'avant la première guerre mondiale par le talent sans limite de Sydney Pollack dont la caméra décolle, ouvrant sans cesse le cadre sur des horizons toujours plus immenses, à la beauté vierge. Un continent que l'on découvre aux côtés de Karen, l'héroïne magistralement interprêtée par *Meryl Streep,* et l'on partage sa passion pour ce continent sauvage, libre des asservissements de l'occident. Une passion qui va la conduire dans les bras de Denys, (le très immense *Robert Redford)* puisqu'il est l'incarnation même de l'aventure, de la liberté, de l'Afrique ce pays qui est son âme.

Denys c'est l'aventurier du grand cinéma des années cinquante, la poussière des chemins sur les bottes, le chapeau usé protégeant le regard et capable d'apprendre à piloter un avion en 24 heures. Redford



apporte en plus à son personnage son jeu intérieur puissant comme les ouragans des moussons. C'est un être toujours libre qui offre des cadeaux mais qui n'a besoin de rien en retour surtout pas d'un amour qui lui fait peur.

Karen c'est l'héroïne absolue, forte dans l'adversité, digne dans la souffrance, capable de tout par amour et lucide sur les chemins de son destin. Promenant ses tenues d'occidentale sur la terre africaine, se battant pour elle et pour ceux qui ont sa confiance. Mais c'est surtout un être de passion, brûlant pour les hommes qu'elle aime et sachant les laisser dormir lorsqu'ils sont épuisés. Meryl Streep donne à son personnage une âme tranquille et bouleversée à la fois, exprimant ses sentiments avec une incroyable intensité : merveilleuse scène où elle ne se résout pas à jeter une poignée de terre d'Afrique sur le cercueil de son destin qui se brise.

Ce film est simplement bouleversant sans être jamais un mélo, c'est un grand film romantique, un de ceux qui fait se rappeller que le cinéma est un art. *« I had a farm in Africa... »*

Ce film s'appelle **Out of Africa.** □

*Wolverine*

# HIGHLANDER : L'événement

On se souvient de *Razorback* l'histoire de ce sanglier dévastateur qui ravageait les plateaux désertiques d'Australie, renversait les voitures et éventrait les bébés. Un scénario original sur un thème classique servi par une image à la composition presque parfaite. Nuits de brume traversées par les lueurs déchirantes des lumières et plein-soleils étouffants avaient placé Russel Mulcahy au premier rang des metteurs en scène internationaux.

Aujourd'hui il revient avec un film grandiose où la perfection de l'image se conjugue a un scénario prodigieusement nouveau, générateur d'un nouveau mythe pour le cinéma fantastique : celui du guerrier éternel. Ce film c'est **Highlander** qui fut sans aucun doute l'événement du Festival d'Avoriaz.

Fils génial des créations publicitaires, Mulcahy apporte à l'image une composition tout en puissance et en fracas. Jouant sur les couleurs et les contrastes il promène ses héros hiératiques parmi des décors nocturnes qu'il éclaire de lueurs vives et bleutées. Pour son récit, il choisit une narration en parallèle où il intercale sans arrêt présent et passé, obscurité et lumière, passant d'un domaine à l'autre par des coupes de génie où il utilise tous les éléments de l'image et du son. Passant par exemple, d'un plan sous-marin contemporain à la surface d'un loch écossais du XVIème siècle. Un montage ultra soigné qui lui permet de faire baigner l'ensemble de son film dans un climat d'irréalité mis au service de l'histoire.

Aux qualités du metteur en scène, viennent s'ajouter les numéros de comédiens impressionnants d'une distribution dominée par un Christophe Lambert qui gagne là définitivement ses galons de star internationale. Il met son étonnant regard, mélange de mélancolie et de violence, au service d'un personnage à l'humanité dense malgré son destin surhumain.

Un film qui approcherait la perfection s'il n'y avait malheureusement une fin de propos d'une platitude bien décevante. Platitude encore accentuée dans la version française par un commentaire off à la limite du grotesque. Donc à voir absolument en V.O. Mais cela n'empêche en rien *Highlander* d'être le très grand film du moment.



Venus de tous les continents, nés de tous les âges, ils sont immortels. Guerriers éternels, porteurs, chacun de valeurs uniques, ils s'affrontent au travers des siècles et des époques dans l'attente du grand rassemblement, qui dans des temps lointains, permettra de désigner un vainqueur pour emporter le Prix.

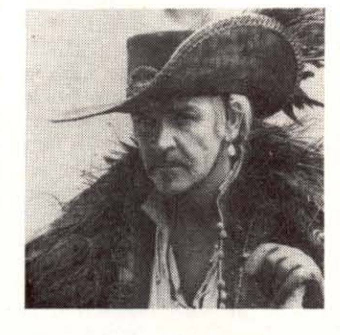
Traversant les générations au mépris du temps, ils tracent leurs destins parmi les mortels dont ils suivent parfois avec mélancolie les chemins si brefs. Chargés de cette immortalité moitié bienfait et moitié malédiction, ils cherchent le terme unique : la décapitation à l'arme blanche. C'est de ce jugement de l'épée que sortira le vainqueur : car pour gagner le Prix *« à la fin, il ne doit en rester qu'un ».*

Les temps du grand rassemblement sont venus : c'est de nos jours, le lieu a été choisi : New-York. Tous ceux qui ont survécu aux affrontements au fil des temps vont se retrouver, combattre pour qu'un seul emporte le Prix tant convoité.

C'est sur l'un de ces duels sans merci que s'ouvre le film : Conner Mac Leod né en 1516, sur les hauts plateaux d'Ecosse affronte Fasil immortel comme lui. Katana japonais contre fine lame de Tolède dans le gigantesque parking souterrain de Madison Square Garden et c'est une tête tranchée de plus qui rapproche le Highlander de la victoire finale, du Prix.

Mais sur la route du Highlander, il y a le Kurgan. Guerrier né dans les plaines de Russie. Il est le plus vieux et le plus fort des immortels. Il porte les valeurs du Mal, il est le chevalier noir des légendes, être maléfique voulant le malheur des humains. Il ne faudrait pas qu'il emporte le Prix. Pour faire face au représentant de l'est sauvage, le Highlander a la fougue de son tempérament et l'enseignement de Ramirez. Ce dernier, immortel haut en couleurs a été l'ami et le maître du Highlander. C'est l'immense épée du Kurgan qui, dans un duel sans merci, lui a interdit l'accès à l'ultime assemblée.

Le grand rassemblement sera donc l'affrontement entre le Highlander et le Kurgan. Deux démarches différentes, deux valeurs et deux destins qui vont s'affonter pour un seul prix car *« à la fin il ne doit en rester qu'un... »*



*Christophe Lambert (en haut), et Sean Conery, que l'on retrouvera bientôt en vedette dans « le nom de la rose ».*



# inspi-bouquin

Les deux nouveaux titres de la collection *Aventures Fantastiques* des éditions *Garancière* affirment la volonté de son directeur de publier des textes de fantasy, sans souci d'époque ou d'école. **Sang doré,** de Jack Williamson, date de 1933. Contrairement à ce que j'avais écrit dans l'article consacré à la fantasy de CB nº 31, il ne s'agit pas d'aventures africaines mais d'une expédition dans le désert d'Arabie dont le but est une cité perdue habitée par des hommes à la peau dorée. Dès les premières lignes, ce roman vous prend pour ne plus vous lâcher. Du grand Williamson, de la littérature d'aventure épique dont le héros, confronté à un univers qui le dépasse, parvient tout de même à tirer son épingle du jeu. Les méchants le sont outrageusement, les bons restent plus nuancés. Parfaitement adaptable suivant les règles de nombreux JDR à condition de savoir maîtriser un monde où la magie s'oppose aux armes à feu des années 30 — pensez qu'il y a même un tank !

**Le signe des Locustes,** suite du Cycle de Viriconium de M. John Harrison, a de bonnes chances de vous étonner si vous connaissez le premier tome — que je vous ai chaudement recommandé dans le dernier numéro. Fantasy, oui, mais détournée, pervertie et, surtout, libérée de toute entrave propre au genre. Le tome 3 sera paru au moment où vous lirez ces lignes et, croyez-moi, il est encore plus surprenant ! Une œuvre originale, déconcertante, qui vous donnera, elle aussi, matière à scénarios...

La maquette de la collection *Anticipation* du *Fleuve Noir* a légèrement changé mais le contenu reste le même. Les titres intéressants sont en général le fait de nouveaux venus — Pagel, Ecken, Paris — ou d'auteurs publiant peu — Hérault, Douriaux. **Rowena,** première époque d'une tétralogie de fantasy intitulée **Les flammes de la nuit,** est certainement à ce jour le meilleur roman du jeune Michel Pagel — il a vingt-quatre ans. A mi-chemin entre le conte de fées détourné — méchantes fées, gentille sorcière, ogre, etc. — et la *sword and sorcery,* ce livre se lit vite et avec plaisir. Pagel a su créer un univers original et générateur de situations multiples, tout à fait utilisable dans le cadre d'un D&D. Son écriture jusqu'ici incertaine, s'est affermie, a gagné en maturité. De l'excellente littérature populaire d'aventures, à déguster entre un M. John Harrison et un Clark Ashon Smith.

Fantasy toujours et Heroic qui plus est avec **Le clan du brouillard,** d'Alain Paris et Jean-Pierre Fontana, troisième volume des **Chroniques de la Lune Rouge.** Le premier tome n'était pas fameux, le second bien que meilleur, ne dépassait pas le stade de Fleuve Noir standard... *Le clan du brouillard* est bon, sans plus, et ouvre de nouvelles perspectives pour la suite de la série. De plus, décors, personnages et action constituent d'excellents éléments pour un scénario de MEGA...

**La mémoire totale,** de Claude Ecken, dont c'est le premier *Anticipation,* thriller efficace et endiablé, se lit très vite bien qu'il s'agisse d'un volume double. Très « américain » dans son thème et son écriture — il se déroule d'ailleurs aux USA —, ce roman coule comme un torrent impétueux : dialogues nerveux et incisifs, construction simple mais solide, style énergique. Une réussite pour un auteur qui, espérons, fera à nouveau parler de lui.

Chez *Denoël,* **Dites-le avec des mots,** d'Emmanuel Jouanne et Jean-Pierre Vernay, est peut-être en effet *LE* recueil indigène de l'année 85. En six nouvelles splendides, il glisse du fou-rire — le texte donnant son titre au recueil est un parfait exemple d'absurdité poussée à l'extrême — vers une poésie touchante. Visiblement, l'auteur bicéphale s'est bien amusé à concocter ce coktail à la subtile dégradation chromatique, et le plaisir du lecteur n'en est que plus grand. Ruez-vous d'urgence sur *Dites-le avec des mots,* vous ne le regretterez certainement pas !

**Ombromanies,** de Jean-Pierre Hubert, confirme que les Français n'ont rien à envier aux Anglais et Américains. Au départ, ce roman évoque **Pleine peau** — paru dans *Univers 1984* et Prix Rosny Aîné de la Nouvelle 1985 —, le mur de ce dernier texte étant remplacé par la Soupe, sorte de brume vivante (?) qui provoque d'étranges mutations de la matière... Mais, ensuite, Hubert se donne à fond et pousse son thème de départ jusque dans ses derniers retranchements. On pense parfois à *La planète Shayol,* de Cordwainer Smith, ou au méconnu *Solaise* de Louis Thirion, mais je ne donne ces comparaisons qu'à titre indicatif. Car il s'agit avant tout d'un livre original, servi par l'écriture ciselée d'Hubert. Un grand texte, un auteur à suivre.

Autre auteur à surveiller de près, Antoine Volodine. *Biographie comparée de Joriam Murgrave* (voir CB nº 26) avait marqué l'année écoulée ; gageons qu'**Un navire de nulle part** ne passera pas inaperçu lui non plus. Dans une Russie envahie par la jungle, Volodine développe une histoire éclatée, plus directement *perceptible* que celle de son premier roman mais tout aussi folle et débridée. Un futur grand de la SF ?

Le dernier Français, Jean-Claude Dunyach, nous offre avec **Autoportrait** son premier recueil de nouvelles. On trouve au sommaire neuf textes aux défauts et qualités communs qui sont deux facettes de *particularités :* avec leur écriture travaillée débouchant parfois sur le formalisme pur, leurs thèmes souvent brussoliens, leur plasticité étudiée, les nouvelles de Dunyach constituent une architecture vide mais splendide — il suffit de lire *Détails de l'exposition,* son meilleur texte à mon goût, pour s'en rendre compte.

Après ces quatre Français de haut niveau, les trois Anglo-Saxons n'ont qu'à bien se tenir ! **Annales de Klepsis,** du délirant, sarcastique et inclassable R.A. Lafferty, a tout d'un voyage à l'acide effectué dans une fête foraine. Inracontable, fourmillant, joyeusement fou, ce roman mérite de figurer au panthéon de la psychiatrie et du surréalisme réunis.

**Dr. Adder,** de K.W. Jetter — dont c'est l'unique roman —, est annoncé comme un livre « maudit », encensé par Philip K. Dick mais refusé par un nombre incalculable d'éditeurs américains pour son côté scandaleux. J'avoue ne pas comprendre la polémique dont ce livre fut l'objet. Certes, il parle de mutilations volontaires et décrit une Amérique déliquescente à mi-chemin entre celle de William Gibson (voir CB nº 31) et de John Shirley *(La ballade de City,* excellent roman rock paru chez Titres-SF et encore disponible




chez certains soldeurs), mais ce n'est qu'un honnête roman fortement dickien, un peu choquant mais sans plus par son aspect malsain.

Deux rééditions chez *Presses-Pocket,* l'une issue de la première collection SF d'Albin Michel, l'autre de la prestigieuse *Ailleurs & Demain.*

**Les maisons d'Iszm** est un court roman — à peine une novella, en fait — de Jack Vance pouvant servir de prétexte à un scénario pour MEGA. Ce n'est hélas qu'une œuvre de jeunesse, plutôt pâle en comparaison des chefs-d'œuvre que Vance nous a livrés depuis. **L'année du soleil calme,** de Wilson Tucker, est nettement plus intéressant. Cette histoire de plongée vers l'avenir, sans espoir de retour, et sa superbe chute finale méritent de figurer au pinacle de la SF. Fort, prenant et inattendu, ce roman subtilement anti-raciste se lit en deux heures.

Joli coup double pour les deux titres suivants, puisqu'il s'agit de deux Roger Zelazny. **Le Livre d'Or** réunit vingt-cinq nouvelles, dont bon nombre inédites et de grande qualité, mais vaut surtout par la remarquable préface de Marcel Thaon qui, fait non pas unique mais rarissime, ne porte pas aux nues l'auteur en question mais effectue un passionnant tour d'horizon des différents aspects de son œuvre avec une lucidité et une objectivité qu'il convient de complimenter. **Terre mouvante,** l'un des derniers romans de Zelazny, confirme d'ailleurs l'argumentation de Thaon, notamment sur le plan de la mythologie référentielle de l'auteur. Mais qu'on ne s'affole pas, il s'agit avant tout d'un roman d'heroic fantasy fort honnête et — je vous sens impatients de le lire — fertile en éléments utilisables dans le cadre d'un JDR médiéval. Poésie, action, passions — une réussite de plus à mettre au crédit de Zelazny. Je profite de la réédition de **Destination vide,** de Frank Herbert, pour saluer cet auteur que d'aucuns tiennent pour l'un des plus grands écrivains de SF et qui vient de mourir à l'âge de 65 ans. Mais que ses fans se rassurent, il reste encore un volume de la saga de *Dune* à paraître en France, au mois de septembre chez Laffont. *Destination vide* est un roman de qualité moyenne qui m'a plutôt ennuyé lors de sa première parution, peut-être parce que le jeu intellectuel sur lequel il repose semble déséquilibré par rapport à des œuvres plus réussies, comme *L'étoile et le fouet.* Nulle déception, par contre, avec l'excellent **La maison du Cygne,** d'Yves & Ada Rémy — une autre réédition d'*Ailleurs & Demain.* Ce livre est grand, ce livre est beau, ce livre est fort. Il créé un choc viscéral que vous n'êtes pas prêts d'oublier.

Dernier titre pour *Presse-Pocket,* **Les crocs et les griffes,** de Michaël Coney, un auteur dont je vous ai déjà dit que du bien. *Les crocs et les griffes* repose sur un postulat cruel en rapport avec les greffes d'organes et consiste en une lente montée de violence contenue qui ne débouche pourtant pas sur une explosion. Comme dans *Syzygie,* comme dans *Les enfants de l'hiver (Albin Michel* tous deux), Coney s'attache à ses personnages et préfère décrire une évolution plutôt qu'une révélation. Admirable et souvent poignant.

J*'ai Lu* continue la réédition des Conan « originaux » — écrits par Howard mais « mis au point et complétés par L. Sprague de Camp et Lin Carter ». Le quatrième volume, **Conan le vagabond,** nous offre quatre textes, dont un court roman — 110 pages —, **Le Kriss,** qui devrait combler d'aise les fans du barbare aux muscles schwarzeneggeriens. **Le cercle inachevé,** de Paul O. Williams, suite de *Jestak,* ne relève pas le niveau de cette série bourrée de clichés et ennuyeuse au possible. Il n'y a même pas matière à scénario, c'est tout dire ! Enfin, **L'homme qui tua l'hiver,** de Christian Léourier, suite de *Ti-Harnog* paru fin 1984, sent le « fabriqué » à plein nez. Construction d'une simplicité extrême : deux villes, récit du trajet de l'une à l'autre. Style lapidaire : phrases courtes, sèches, se voulant incisives mais ne l'étant pas. Cependant, ce livre reste lisible et le titre est sympathique... *L'homme qui tua l'hiver...* J'aimerais bien connaître son secret : il y a vingt centimètres de neige sous ma fenêtre !

Chez *NéO,* outre **Les contes noirs du golf,** de Jean Ray, un recueil de Robert E. Howard, **Le chien de la mort.** Il s'agit de nouvelles fantastiques, pour la plupart publiées dans les années 60 et 70, bien après la mort d'Howard. Pourtant, une ou deux seulement font figure de fonds de tiroirs. Le créateur de Conan a touché à beaucoup de genres dans le cadre de la littérature de *pulps,* mais c'est certainement dans le domaine du fantastique qu'il se sentait le plus à l'aise. Amateurs de superstitions et de terreur irrationnelle, à vos portefeuilles ! L'anthologie de Jacques Finné, **Trois saigneurs de la nuit,** est en tout point excellente. Huit textes consacrés aux goules, vampires et loups-garous, écrits par des auteurs en général peu connus — si l'on excepte Matheson —, illustrent le thème de base, remarquablement cerné dans une préface documentée et passionnante. Je recommande tout particulièrement la nouvelle de Charles L. Grant qui ouvre le recueil. Enfin, *NéO* poursuit l'édition de romans et recueils de Frederic Brown avec **Maboul de cristal,** un polar drôle et cruel comme savait en écrire l'auteur de *Martiens, go home !* Cynique et tordu à souhait.

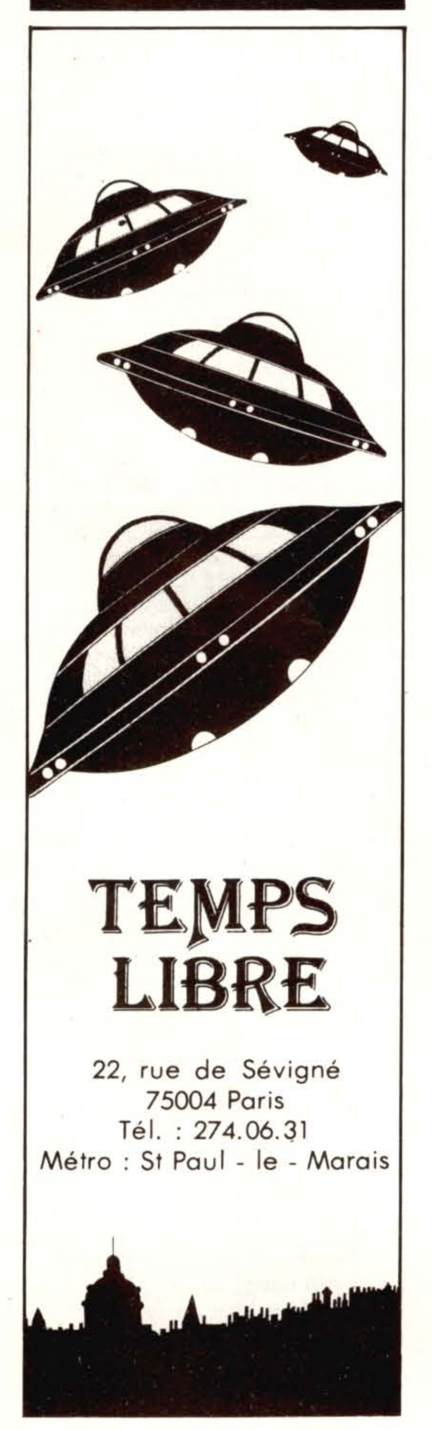
Bien que signé d'un auteur inconnu au nom fort improbable, Suzette Haden Elgin (qui a publié neuf livres aux USA, nous apprend la présentation), **Drussa Silver** a tout d'un bon space opera humoristique qui se laisse lire avec plaisir. Une sorte d'enquêteur galactique est envoyé sur un monde dont la structure sociale repose sur une « religion » permettant aux huit familles détenant le pouvoir de régner sur un peuple lourdement imposé et maintenu dans l'obscurantisme. Or, ce monde a vu apparaître un messie féminin, Drussa Silver, qui accomplit d'authentiques miracles et, par conséquent, ennuie énormément les gouvernants. Ajoutez des étudiants qui se promènent seulement vêtus de faux tatouages, une doyenne d'université entêtée, une bonne dose de manipulation, mélangez le tout et vous obtenez un roman alerte et intelligent qui n'a qu'un défaut : sa couverture positivement hideuse, ce qui est rare en Galaxie-Bis.

Toujours chez *OPTA* mais au *Club du Livre d'Anticipation* — de gros livres reliés valant près de 200 F —, un Michael Coney passionnant, **Demain la jungle.** Je vous ai déjà parlé de Coney dans le dernier numéro à l'occasion de la publication de *La locomotive à vapeur céleste. Demain la jungle* est peut-être plus classique, moins ambitieux, mais la subtilité de sa construction et le métier de Coney en font un roman dynamique, sensible et intelligent, qui n'est pas sans rappeler *Le monde vert* de Brian Aldiss par certains côtés alors que par d'autres il fait preuve d'une originalité bien sympathique. Le décor, les personnages, le thème devraient enchanter les MJ qui sauront, j'en suis certain, les réutiliser pour MEGA.

**Dernière minute :**

Le Prix Appolo, décerné par un jury de spécialistes et qui récompense un ouvrage de nationalité indifférente publié durant l'année écoulée, vient d'être attribué à **La musique du sang,** de Greg Bear, quatrième titre de la collection Fiction des éditions La découverte (voir CB nº 31). □

*Roland C. Wagner*








**DEUXIEME PARTIE**

# Du Seigneur des Anneaux à la Fantasy psychédélique

Nous avions laissé notre héroïne — la *fantasy* — en 1953, date de la parution du **Seigneur des Anneaux** ; Tolkien avait déjà publié **Bilbo le Hobbit** en 1937, mais ce roman avait été à l'époque considéré comme une œuvre pour enfants, sans grande importance, dans la lignée du **Magicien d'Oz**. Les trois tomes du **Seigneur des Anneaux** apportent une véritable révolution. Les résumer ne sert à rien ; l'univers de Tolkien vaut bien plus par sa conception que par les aventures qui s'y déroulent. Mêlant des éléments traditionnels issus du folklore et de la *fantasy* — elfes, nains, magie, etc. — et d'autres créés de toutes pièces — hobbits, orcs —, Tolkien a écrit un véritable monument du genre, dont la notoriété n'est nullement usurpée et auquel je ne reprocherai que son aspect un peu verbeux, sur lequel il convient de passer pour entrer dans un monde fascinant qui est devenu, depuis, celui de D&D.

Mais Tolkien n'est pas représentatif de la *fantasy* qui se développera durant les deux décennies suivantes et qui est dominée par des auteurs plus « bâtards », mais aussi plus originaux, comme Roger Zelazny, Jack Vance, Philip José Farmer ou Michael Moorcock ; les seuls écrivains importants donnant dans une *fantasy* plus « pure » étant Poul Anderson et Fritz Leiber.

Car le moins qu'on puisse dire, c'est que les années 50 ne donnent pas dans la *fantasy* pure, lui préférant la *science fantasy* — par ailleurs titre d'une revue anglaise où paraîtront les œuvres de Moorcock et de Thomas Burnett Swann — et le roman post-cataclysmique. Le premier genre est représenté notamment par Jack Vance, qui publie la version magazine de **La planète géante** en 1952 et continuera sa carrière jusqu'à nos jours, avec un très grand nombre de romans dont le détail est donné dans la bibliographie ; ainsi que par L. Sprague de Camp, plus connu pour son travail d'adaptation de la saga de Conan. Quant au second genre, il rencontre à plusieurs reprises la *fantasy* dans des œuvres en général mineures ; seul, **Un cantique pour Leibowitz**, de Walter M. Miller Jr. peut prétendre à la postérité.

Les années 60 seront celles des premières grandes séries : **Elric le Nécromancien** (Moorcock), **les Faiseurs d'Univers** (Farmer), **la Saga des Princes-Démons** (Vance), **le Cycle des Epées** (Leiber), **le Cycle de Viriconium** (M.J. Harrison)... En quelques années la *fantasy* se renouvelle, reprenant d'une part l'héritage de Tolkien et intégrant d'autre part de nouveaux éléments tant thématiques que littéraires. Ainsi, *Stormbringer,* l'épée enchantée d'Elric, lui procure force et vitalité en buvant les âmes de ceux qu'elle pourfend mais finira par se retourner contre lui et lui apporter la mort. En intégrant des notions plus ou moins psychanalytiques — l'épée en tant que succédanné phallique — à un univers typique de la *fantasy*, Moorcock introduit un second niveau de lecture absent jusqu'ici, tandis que Fritz Leiber joue sur un lyrisme et une narration épiques qui iront en évoluant au fil du temps (Le Cycle des Epées commence en effet en 1939 et ne s'achèvera qu'à l'aube des années 70).

Mais Moorcock n'aura fait que montrer la voie et c'est surtout Roger Zelazny qui fera exploser la *fantasy* avec son délirant, new wave et parodique **Royaumes d'ombre et de lumière**. Travaillant sur diverses mythologies, aussi bien grecque (**Toi l'immortel**) qu'hindoue (**Seigneur de lumière**) ou, plus tard, la sienne propre, Zelazny saura jouer avec les codes de la *fantasy* pour développer une œuvre personnelle et fascinante. Idem pour Samuel Delany, auteur d'une trilogie de grande classe, **La chute des tours**, ou *space opera* et *fantasy* font bon ménage.

Toutes ces œuvres, marquées malgré tout par leur époque, se rattachent à un « courant » que j'intitulerai, faute de mieux, la *fantasy psychédélique*, qui est à la *fantasy* traditionnelle ce que Dali est à la peinture classique. Les règles du genre sont certes respectées, mais l'utilisation qui en est faite dépasse le simple stade du roman d'aventure ; notamment par le biais de la parodie *soft* — ne remettant pas en cause les fondements de la *fantasy* mais apportant une distanciation de surface —, comme dans **Les croisés du cosmos** de Poul Anderson, ou par celui de l'introduction d'un réalisme psychologique, social et culturel négligé jusque là. La *fantasy*, comme tous les genres, évolue en fonction du monde dans lequel elle s'écrit.

Pour conclure cette seconde partie, citons encore **Les ailes de la nuit**, de Robert Silverberg, œuvre étrange et poétique située dans un univers médiéval à des dizaines de siècles dans l'avenir et le dyptique mystique de James Blish, **Pâques noires/Le lendemain du jugement dernier**, dont l'appartenance à la *fantasy* est certes contestable — il s'agit de la narration de l'Armageddon, l'ultime bataille des forces du bien et du mal, après la mort de Dieu — mais qui fait appel à une mythologie chrétienne intégrée de façon magistrale dans un environnement contemporain.

Au bout du compte, cet éclatement du genre aboutit, une fois de plus, à sa perversion. Que sont les barbares devenus ? pourra-t-on se demander. Je vous rassure tout de suite, ils seront à l'honneur dans la troisième partie de cette étude : *Les nouveaux monstres.*

Les initiales AF désignent la collection « Aventures Fantastiques » des éditions Garancière, les initiales PDF la collection Présence du Futur des éditions Denoël.
J'Ai Lu rééditant sans cesse bon nombre de titres épuisés de son catalogue, il m'a été impossible de préciser si les volumes cités dans cette bibliographie sont disponibles ou non. Ceci est également valable pour Presses-Pocket.

La bibliographie ci-dessous reprend les principaux titres et auteurs cités dans cet article. J'ai agrémenté chaque rubrique d'un bref commentaire afin d'aider votre choix. L'édition indiquée est, dans tous les cas, la plus récente. La présence d'un astérisque signifie que le titre en question est épuisé et, donc, difficile à trouver (pour les CLA, comptez 300 francs minimum). La mention LP signifie qu'il s'agit d'une édition en poche ou demi-poche (moins de 40 francs).

## J.R.R. TOLKIEN

— ***Le Seigneur des anneaux*** (LP, 3 vol.) — Livre de Poche.
— ***Bilbo le Hobbit*** (LP) — Editions J'Ai Lu n° 486.
— ***Le Silmarillion*** (LP) — Editions J'Ai Lu n° 1037 & 1038.
Le chef-d'œuvre et ses deux corollaires. Indispensables pour l'amateur de D&D.

## JACK VANCE

— ***La planète géante*** (LP) — Presses-Pocket.
— ***Les maîtres des dragons*** (LP) — Presses-Pocket.
— ***Un tour en Thaëry*** (LP) — Presses-Pocket.
— ***Rhialto le Merveilleux*** (LP) — J'Ai Lu n° 1890.
Quatre romans parmi la production-fleuve de Vance. Je recommande chaudement le premier, mais le second constitue une bonne base pour un scénario de D&D, MEGA ou même Légendes...
— ***Cycle de Tschaï*** (LP, 4 vol.) — Editions J'Ai Lu n° 721, 722, 723 & 724.
Les aventures tragi-comiques d'un Terrien perdu sur un monde peuplé par quatre races — Chaschs, Wankhs, Dirdirs et Pnumes —, chacune donnant son nom à l'un des volumes. Tout particulièrement recommandé.
— ***Saga des Princes-Démons*** LP, 5 vol.) — Presses-Pocket.
A mon sens le meilleur de l'œuvre de Vance. La vengeance de Kirth Gersen contre les Princes-Démons, les plus grands criminels galactiques, qui ont massacré sa famille. A nouveau, un mélange de *space opera* et de *fantasy* du meilleur goût. Fourmille d'idées, de personnages, de décors, de situations, de mœurs bizarres, etc.
— ***Chroniques de Durdane*** (LP, 3 vol.) — Presses-Pocket.
A nouveau, une profusion d'éléments utilisables. Les deux premiers volumes sont de la *fantasy* presque traditionnelle. Avec le troisième, on bascule dans le *space opera*. Vance ne cesse de jouer avec ces deux genres.
— ***Cugel l'astucieux*** (LP) — J'Ai Lu n° 707.
— ***Cugel saga*** (LP) — J'Ai Lu n°1665.
Magie, coutumes étranges, univers agonisant. Le second titre est un peu moins bon que le premier.

## L. SPRAGUE DE CAMP

— ***Zeï**** (LP) — Le Masque SF n° 32.
— ***La main de Zeï**** (LP) — Le Masque SF n° 36.
Les aventures hilarantes de deux Terriens sur une planète barbare à souhait. Excellent, tant pour le plaisir du lecteur que pour le MJ en quête d'idées.
— ***Le coffre d'Avlen*** (LP) — Denoël PDF n° 122.
— ***A l'heure d'Iraz*** (LP) — Denoël PDF n° 180
— ***Le roi entêté*** (LP) — Denoël PDF n° 381.
Une trilogie elle aussi très drôle par un auteur qui s'amuse à pasticher un genre qui a fait sa renommée. Tout commence par une tête coupée que saisit au vol le héros...

## WALTER M. MILLER JR.

— ***Un cantique pour Leibowitz*** (LP) — Denoël PDF n° 46.
De la *fantasy ?* Pas à proprement parler mais un univers post-cataclysmique médiévalisant et un thème — une nouvelle Renaissance de l'humanité — d'un intérêt certain.

## PHILIP JOSE FARMER

— ***Cycle des Faiseurs d'Univers*** (LP, 5 vol.) — Presses-Pocket.
L'un des grands cycles de Farmer, dont les principaux personnages sont des créateurs de monde « sur mesures ». Des idées à profusion et un sens du récit remarquable en font une œuvre à lire en priorité.
— ***Ose*** (LP) — J'Ai Lu n° 621.
De la *fantasy* évoluée et ethnologique. Un monde fascinant, peuplé de créatures étranges. Farmer au mieux de sa forme.

## FRITZ LEIBER

— ***Cycle des épées*** (LP, 5 vol. dont 3 parus) — Presses-Pocket.
Une œuvre épique dont il est difficile d'oublier les principaux personnages : le géant Fafhrd et son compagnon le Souricier Gris. Essentiel.

## M. JOHN HARRISON

— ***Cycle de Viriconium*** (LP, 3 vol.) — Garancière AF.
De la *fantasy* qui dérive vers la new wave au fil des volumes. Voir CB n° 30 et la rubrique *Inspi-Bouquins* de ce numéro.

## MICHAEL MOORCOCK

— ***Elric le Nécromancien*** (LP, 7 vol.) — Presses-Pocket.
L'œuvre maîtresse de Moorcock en matière de *fantasy*. Elric l'albinos, dernier prince de Melniboné, est un personnage tragique, tout à la fois dérisoire et grandiose. Sublime. A noter que l'édition du CLA, illustrée par Druillet et très recherchée par les collectionneurs, comporte une carte splendide.
— ***Corum**** — Club du Livre d'Anticipation.
Une seconde saga moins conséquente mais tout aussi intéressante.
— ***Saga des Runes**** (4 vol.) — Lattès Titres-SF.
Aventures épiques grandioses, lyrisme et personnages maudits rendent cette saga presque aussi importante que celle d'Elric.

## ROGER ZELAZNY

— ***Royaumes d'ombre et de lumière*** (LP) — Denoël PDF n° 142.
Un livre fou, éclaté, psychédélique, à la limite du pastiche. Attention : vous n'avez jamais lu quelque chose d'aussi surprenant.
— ***Toi l'immortel*** (LP) — Denoël PDF n° 167.
Une Terre ravagée, visitée par des touristes extra-terrestres que guide un personnage étrange, Conrad, qui est peut-être un dieu antique...
— ***Seigneur de lumière*** (LP) — Denoël PDF n° 181.
Après les mythologies égyptiennes et grecques, voici celles de l'Inde. Etrange, un peu bavard et mal structuré, ce roman vaut surtout par sa description d'un monde soumis au joug invisible d'immortels.
— ***Saga des Neuf princes d'Ambre*** (LP, 5 vol.) — Denoël PDF.
De la littérature populaire efficace. Renonçant à ses expérimentations, Zelazny se contente de développer un univers halluciné où chaque monde est l'ombre d'un autre qui est lui-même l'ombre d'un autre... La série en elle-même est assez inégale mais le premier volume a tout d'un chef-d'œuvre.

## SAMUEL DELANY

— ***La chute des tours**** — Club du Livre d'Anticipation.
Esthétiquement remarquable, cette trilogie malheureusement introuvable est la première œuvre importante de Delany. Les personnages s'y trouvent confrontés au cruel Seigneur de la Flamme, qui peut prendre n'importe quelle apparence...

## POUL ANDERSON

— ***Les croisés du cosmos*** (LP) — Denoël PDF n° 57.
Je reviendrai sur cet auteur dans la troisième partie. L'ouvrage en question, joyeusement délirant, conte comment des chevaliers anglais du Moyen-Age réussissent à s'emparer d'une nef extraterrestre, puis de l'empire galactique des dits extraterrestres.
— ***Hrolf Kraki*** (LP, 2 vol.) — Garancière AF n° 1 & 2.
Une saga danoise du VIème siècle (voir CB n° 29). Sous-traduit en France, Anderson a derrière lui une œuvre considérable où la *fantasy* occupe une place très importante.

## ROBERT SILVERBERG

— ***Les ailes de la nuit*** (LP) — J'Ai Lu n° 585.
Situé aux limites du genre, ce livre serait, je crois, tout à fait adaptable pour MEGA. Un grand Silverberg, en tout cas.

## JAMES BLISH

— ***Pâques noires*** (LP) — Presses-Pocket.
— ***Le lendemain du jugement dernier*** (LP) — Presses-Pocket.
Cthulhu n'est pas là mais pourrait y être. Il suffit de transposer la mythologie chrétienne de Blish pour jouer une partie terrifiante.

*Roland C. Wagner*

Têtes d'affiche



*Nous découvrons les nouveaux jeux et nous vous livrons nos premières impressions. Les meilleurs d'entre eux auront droit à des articles plus importants dans de prochains numéros.*

## *ADVANCED SQUAD LEADER*

### Un monstre à taille humaine

Les règles évoluées de Squad Leader viennent de paraître. Avalon Hill signe ici sa plus belle réalisation.

L'idée de faire un jeu mieux réalisé que Squad Leader germait dans sa tête de Don Greenwood depuis longtemps. Les imperfections de SL étaient nombreuses, les joueurs commençaient à se lasser. Pire, le marché se fermait pour Squad Leader qui devenait peu à peu un jeu réservé à une espèce d'élite qui avait eu la chance « d'en être » dès le début. Les nouveaux joueurs désespéraient à l'avance d'y jouer, vu l'épaisseur des règles. C'est pourquoi, après plusieurs années de tests, ASL est paru : pour contenter tout le monde.

Advanced Squad Leader c'est deux boîtes bien remplies.

La première, *Advanced Squad Leader Rules* contient un classeur. Il s'agit tout bonnement de la règle, revue, corrigée, simplifiée et compilée. Quatre raisons de succès prévisible :

— *1. Claire :* c'est ce qui tranche avec les règles de base. Autant ces dernières étaient confuses, autant les nouvelles sont claires, nettes et précises. C'est très frappant lorsqu'on lit des passages délicats comme le mouvement de contournement.

— *2. Simple :* surtout, ne croyez pas qu'ASL étant la dernière gamette sortie, il s'agit de la plus compliquée. C'est faux. Il est certainement plus difficile d'apprendre en achetant les quatre premières gamettes qu'en s'attaquant à ASL tout de suite ! D'autant plus simple qu'un chapître spécial débutants paraîtra dans les mois qui viennent.

— *3. Pratique :* grâce au système de classement. Une idée géniale qui fait d'ASL quelque chose de vraiment neuf. Ceux qui ont connu les quatre gamettes SL savent qu'ASL subira forcément des modifications. Faire tenir les règles dans un classeur permettra de multiples changements sans que pour autant les règles soient dispersées.

— *4. Esthétique :* et c'est une gajeure. Tout est beau dans cette règle, que ce soient les aides au jeu ou les diagrammes ou aussi les exemples qui sont tous reproduits en couleurs. C'est une règle qu'on a plaisir à feuilleter, comme un beau livre.

Advanced Squad Leader Rules est une réussite et on ne voit guère de défauts. Ou pas encore ?!

La seconde boîte *Beyond Valor* contient de quoi mettre la main à la pâte. Il s'agit de simuler des combats sur le front de l'Est entre 1941 et 1945. Quatre cartes reproduisant des secteurs urbains, 10 scénarios d'excellente facture et 2396 pions sont contenus dans cette boîte, presque trop petite.

Un défaut ? Le prix, qui dépasse le budget moyen du joueur. Mais un tel jeu ne mérite-t-il pas un petit effort ?

*Pierre Stutin*

*Advanced Squad Leader, un jeu d'Avalon Hill, en anglais.*

## *LA COMPAGNIE DES GLACES*

### Rails on the rocks

Telle l'Arlésienne, on n'y croyait plus. Dans le milieu du jeu, c'est tous les quinze jours depuis deux ans que l'on entendait la nouvelle : la compagnie sort dans moins d'un mois. Enfin elle est là et nous l'avons déballée pour vous.

La Compagnie des Glaces est un jeu de rôle basé sur le monde inventé par l'écrivain G.J. Arnaud pour sa série du même nom au Fleuve Noir Anticipation. Signalons que cette série a reçu le grand prix de la science-fiction française en 1982.

Nous sommes en 2360 et le monde a entamé une nouvelle ère de glaciation. La cause en est simple : les déchets radioactifs entreposés sur la Lune l'on fait explosée, entourant la Terre d'une couche de poussière qui empêche les rayons du soleil de parvenir à la surface. La glace et la neige ont tout recouvert, le seul moyen de survivre a été trouvé dans le développement de la vie sur rails, dans des trains qui roulent sans cesse. Le pouvoir économique est maintenant entre les mains des toutes puissantes compagnies ferroviaires.

Regardons maintenant un peu le jeu. Nous y reviendrons de façon plus détaillée dans un prochain numéro de Casus Belli, avec un article de fond.

La présentation est assez simple, deux livrets (les règles et le monde) dans une couverture qui sert d'écran de jeu. Vous trouvez aussi des feuilles de personnages, de PNJ et une plaquette avec *la* table principale. Quelques petites imperfections de maquette, mais elles n'entament pas la jouabilité.

Le système de jeu est simple. Il appartient au courant actuel, qui utilise une table unique de pourcentages pour résoudre toutes les actions. Le personnage est construit à partir de six capacités plus un certain nombre de talents qui en découlent (par exemple capacité manuelle et pickpocket). Puis suit une période d'apprentissage où le personnage fait ses armes dans une ou plusieurs professions, afin de développer ses talents.

Avec la feuille de personnage le tout est assez facile, rapide et fait très peu intervenir le hasard. Une des originalités est la volonté de définir de façon précise les comportements, par une orientation générale, des grandes peurs et des petites faiblesses. On essaye d'avoir des règles simples mais de développer plutôt le côté psychologique des personnages.

Il faut dire que dans la Compagnie, l'am-

biance est plutôt à la paranoïa, proche d'un James Bond au Goulag.
La Compagnie ne s'adresse pourtant pas à un public de débutants. Il y a peu de place consacrée à la manière de mener un partie, ou de concevoir une aventure. Cela ne veut pas dire que le jeu est compliqué, mais seulement qu'il n'est pas conseillé pour l'initiation.

*Pierre Rosenthal*

*La Compagnie des Glaces, jeu en français, édité par Jeux Actuels.*

**Nom : Bitume ; statut : jeu de rôle ; forme : une madmaxerie en auto-édition. Cheap, sympa, efficace. A l'autre bout du panorama, Advanced Squad leader. Cher, très beau, redoutablement efficace.**



Démo de Bitume par l'auteur

## BITUME

### Chapeau, Croc !

Depuis plusieurs mois, au gré des conventions, on voyait passer un individu bardé de cuir clouté, peaux de bêtes, poignets de force et autres chaines de bécane. Croc, c'est son nom, nous proposait des parties de Bitume, jeu de rôle post-apocalyptique, dans une atmosphère entre Mad Max et Les Fous du Volant.
Les éditeurs horrifiés ont tous refusé de le publier. Ils n'avaient pas compris que contrairement aux apparences, Bitume est un jeu drôle (comme le public au festival du Rex). Malgré tout, Croc ne s'est pas démonté et a édité lui-même son jeu. Le résultat : un jeu qui sort avant la date prévue, et à un prix très bas. (Moins cher qu'une place pour Sade).
Le système de jeu est simple, huit caractéristiques (Force, Dextérité...) variant de 0 à 9, qui en s'additionnant donnent des pourcentages de talents, comme Conduite, Combat, etc... Il utilise les dés à 10 et 6 faces.
Plus original, le choix de talents spéciaux, achetés par des points de prestige, obtenus aussi en se choisissant des défauts. Par exemple, être avare donne suffisament de points pour devenir musicien.
Quant au système de résolution des combats automobiles, je le conseille fortement à tous les joueurs qui, même s'ils ne jouent pas à Bitume, veulent rajouter du réalisme à leurs jeux contemporains.
Bitume est la démonstration éclatante de l'axiome : « Mieux vaut un bon jeu mal présenté, parce que bon marché, qu'un mauvais jeu cher, parce que couvert de feuilles d'or. »
Parlons donc de cette présentation. Son principal défaut est la difficulté à retrouver les divers tableaux importants lors du jeu. Malgré de nombreux exemples, certains passages peuvent dérouter un débutant en jeu de rôle. On aurait aimer trouver quelques voitures entièrement construites et un scénario complet.
Par contre, la pochette plastique contient des fiches de tribus allant du Skin Head au Garagiste, en passant par les Fermiers et les Fils du Métal ; dont la lecture est plus drôle que les enquêtes sociologiques d'Actuel.
Vu le faible nombre d'exemplaires et sa diffusion artisanale, vous pouvez avoir des difficultés à trouver Bitume. Ecrire alors à : Croc. 40 rue des Etats Généraux 78000 Versailles.

*Pierre Rosenthal*

*Bitume, jeu de rôle en français. Prix indicatif : 90 F.*

## OST

### Simple mais cher

Joueurs de rôle à l'étroit dans votre petite bande, et vous wargamers lassés de voir la vie en hexagones, voici un jeu tout simple qui se propose de vous initier aux délices du jeu d'histoire avec figurines. C'est Ost, et l'action se situe au Moyen-Age. Dans la boîte, assez fragile, le joueur découvre un fascicule de règles, deux tableaux récapitulatifs en complément pour le tir et le combat, mais aussi, ô surprise, un petit tapis vert pomme et des éléments de terrains détachables aux couleurs pastel. Voici résolu d'emblée le fastidieux problème du terrain à réaliser.
La règle : elle est courte et peut-être lue en cinq minutes, quoique une seconde lecture plus attentive est recommandée. Elle suit la disposition classique : description et organisation des troupes, du terrain, déroulement du jeu (mouvement, tir, combat).
Les deux armées en présence sont représentées par des unités, elles-mêmes composées d'un certain nombre de pions imprimés. Un pion = 20 hommes. Les unités sont caractérisées par leur surface de déploiement et la lourdeur de leur armement. Un fantassin léger en embuscade prend plus de place qu'un sergent lourd serrant les rangs, etc...
Il est recommandé de coller des figurines sur les pions, mais l'effet esthétique doit être décevant. Les facteurs imprimés deviendraient ainsi invisibles. Bref : il faut trouver son propre système pour adapter les figurines.
Les mécanismes de jeu sont simples. N'étant d'aucune originalité par rapport à ce qui existe déjà, ils ont l'avantage d'être rodés. Néanmoins la simplicité qui en est la grande qualité entraîne des difficultés que connaissent bien les joueurs d'histoire. Deux exemples, parmi d'autres questions laissées en suspens : quelle est la limite géographique précise du flanc d'une unité ? (en cas de charge non perpendiculaire) ; il semble que tous les rangs d'une unité d'archers puissent tirer en terrain découvert, même s'ils sont en colonne sur 6 rangs (!) mais cela n'est écrit nulle part.
Une dernière remarque : comment convaincre un joueur débutant de payer une règle d'initiation au prix courant d'une armée toute faite en figurines de 15 mm ?

*Philippe Allard*

*Ost, jeu en français, édité par les Elfes*

## BATTLETECH (seconde édition de Battledroïds)

### Dessin animé japonais ?

« Le soleil naissant étendait sur la plaine les ombres titanesques des robots de combat. Leurs pilotes, calés aux commandes, attendaient, impassibles, l'arrivée des forces ennemies. La bataille promettait d'être dure, les robots allaient encore « dérouiller sec » et personne ne ferait de quartiers. Ainsi en était-il de la guerre... En 3100 et des poussières... »
En tant que wargame à l'échelle du combattant, Battletech se situe à la frontière floue entre le wargame et le jeu de rôle, les hexagones voisinant sans heurts avec des feuilles de « personnage ».
Chaque joueur conduit les rênes (et la destinée) d'un robot géant répondant au nom de Battlemech (machine de combat) et croulant sous les armes et les plaques de blindage. Plusieurs types de robots sont proposés au joueur qui peut, si aucun ne lui convient, enfiler sa salopette et construire la machine de ses rêves...
A l'usage, le joueur devenu pilote s'apercevra vite des contraintes de ce genre d'engin. Toute dépense d'énergie (mouvements, tirs,...) produit de la chaleur que le robot doit éliminer sous peine, si elle s'accumulait en lui, de réduire ses possibilités d'action pour finalement le faire « disjoncter », le laissant à la merci de ses adversaires.
Toute la subtilité du jeu consiste à mener le combat tout en gardant la chaleur interne du robot en deçà du seuil critique. Passionnant...
Le concept du wargame mettant en

œuvre de tels robots a déjà été traité (en japonais il est vrai) dans le magazine Dual qui proposait des reconstitutions de batailles issues d'épisodes de la série de dessins animés Dougram ; mais l'approche était celle d'un wargame conventionnel. Notons cependant que le design des battlemechs est directement tiré de dessins animés japonais tels que Dougram (cité plus haut) et Macross, inédits en France mais paru aux USA sous le titre Robotech.

Signalons que des figurines métal des battlemechs sont proposées par Ral Partha et que des recueils de « scénarios de combat » devraient suivre...

*Pierre Lejoyeux*

*Battletech, en anglais, chez FASA.*

## GODS OF GLORANTHA

### 60 Dieux dans une boîte !

Les anciens joueurs de Runequest le savent bien : visiter les Plaines de Prax ou la sémillante Pavis sont des expériences à nulle autre comparables. Malheureusement, la troisième édition du jeu de Perrin et Stafford ne laissait que peu de place à l'univers mystique de Glorantha. Ce nouveau supplément répare enfin cet incompréhensible oubli.

Première constatation en ouvrant la boîte : les gens d'Avalon Hill ont pensé à y mettre le calendrier « gloranthien » qui était paru, il y a quelques mois déjà, dans un numéro spécial de *Heroes*, la revue maison. Mais à côté de ce petit auxiliaire utile, il y a aussi trois superbes livrets qui disent TOUT ce qu'il faut savoir sur les religions runiques.

Premier de ces livrets, « *What the Priest Say* » (Ce que disent les prêtres), est une étude sur la philosophie des cultes de Glorantha. Véritable mode d'emploi spirituel, il aurait déjà suffi à motiver l'achat de la boîte.

Mais le deuxième, d'une épaisseur impressionnante (84 pages !) est encore plus savoureux. Il détaille chacune des soixante religions envisagées dans ce supplément. Un seul défaut : une relative brièveté en ce qui concerne certaines d'entre elles. Mais, les « runequesters » ne manquent jamais d'imagination.

Enfin, un petit cahier de 20 pages intitulé « *Prosopaedia* », fournit des résumés concis sur chaque panthéon. Bref, de Runequest, il vous faut à tout prix « Gods of Glorantha ». Sinon, que les broos dévorent votre cœur !

*J. Demesse*

*Gods of Glorantha est un supplément en anglais pour Runequest III publié par Avalon Hill.*

## PACIFIC WAR

### Fini de rigoler !

2340 pions, 14 écrans et tableaux, 21 scénarios et 2m² de surface d'affrontement... Victory Games a fini de rire et après quelques œuvrettes telles Gulf Strike ou Ambush, cesse de faire de la dentelle et entreprend la reconquête du Pacifique.

Sur un thème aussi porteur aux USA, le monstre de VG est un fantastique pavé dans la mare. Les rares exemplaires parvenus à l'Oeuf Cube ayant disparu à la vitesse de l'éclair, j'ai dû aller jusqu'à Londres..

Tout y est, et même davantage. Quatre niveaux de scénarios et autant de niveaux de complexité vous proposent de tenter à nouveau la surprise de Pearl Harbor (à jouer en 15 minutes), l'extraordinaire bataille navale de l'ile Savo ou les combats terrestres de Birmanie en Février 42... L'affrontement aéronaval de la Mer de Corail, la bataille de Midway et le Golfe de Leyte, ici en 2 à 3 heures. Les six scénarios de campagne, de 6 à 25 heures, vous proposent l'avance japonaise, les six mois d'enfer à Guadalcanal ou la progression des task-forces de l'US Navy vers les Salomons et les Bismarck.

Si vous ne savez que faire de votre mois prochain, attaquez le scénario stratégique nº 1, dénommé en toute simplicité « The Pacific War ». Nul doute que vous en sortirez épuisé, meurtri, le visage creusé par l'angoisse permanente des Marines en combat de jungle.

Sans aller jusque là, la clarté et la logique des règles de base se focalisant sur les points essentiels comme le renseignement opérationnel, l'initiative tactique, les missions aériennes et les difficultés de recherche et de détection de l'ennemi, permettent de jouer avec fluidité les scénarios des batailles classiques.

Au delà, les impératifs stratégiques des scénarios de campagne introduisent la logistique et le commandement avec précision et souplesse.

Le Grand Scénario, lui-même, de Pearl Harbor à Hiroshima, introduit le bombardement stratégique US, ainsi que la véritable importance de combats sombres et sans gloire comme la campagne sous-marine de destruction des navires marchands japonais.

Les neuf planches de pions sont de la belle ouvrage, en format standard double face avec silhouettes et ample moisson de chiffres. Ces derniers indiquent tout autant le potentiel anti-aérien et anti-navires des Zéros et des Kate du porte-avions Hiryu, que la valeur à longue portée des canons de 203 du croiseur San Francisco. Les régiments de Marine Corps, comme les troupes impériales ou les brigades de Sa Majesté le Roi sont notés en effectif (Steps) comme en qualité ; et une infinie myriade de marqueurs représenteront les flottes du Soleil Levant ou les escadres yankees, aérodromes et ports, facteurs opérationnels ou autres. Pour manœuvrer tout cela, préférez-vous la casquette légendaire de l'Amiral Nimitz... ou chaussez-vous les Ray-Bans de Mac-Arthur ?

Renseignez-vous quand même avant de vous précipitez dans votre boutique préférée : le prix dissuasif de 500 francs n'a semble-t-il dissuadé personne et peut-être vous faudra-t-il patienter avant d'obtenir cette petite merveille.

*Hervé Hatt*

*Pacific War est un jeu en anglais édité par Victory Games.*

# Scénarios

## LES BRASIERS NE S'ETEIGNENT JAMAIS

### Démoniaque

C'est à Loudun, que nous entraine ce nouveau scénario de Maléfices. Cette ville, qui fut le cadre de la célèbre affaire de sorcellerie des « Diables » — immortalisée, entre autres, par un film de Ken Russell — semble encore recéler de bien sombres mystères, alors que les personnages la découvrent en ce début de vingtième siècle. Richement documentée et illustrée, cette aventure est également accompagnée de nombreuses aides de jeu à remettre aux joueurs en cours de partie (cartes, parchemin, sceaux, etc...), qui justifient la légère augmentation de prix par rapport aux anciens livrets (69 francs). L'ambiance très « infernale » (chut ! n'en disons pas plus...) de ce scénario devrait aisément satisfaire tous les amateurs de fantastique à la française et plusieurs sessions de jeu seront nécessaires pour exploiter à fond les ressources de l'intrigue proposée. En attendant « A la lisière de la nuit », le supplément consacré à la magie, voilà de quoi passer d'agréables soirées de terreur...

*J. Demesse*

*Scénario en français pour Maléfices (Jeux Descartes).*

## QUEEN VICTORIA AND THE HOLY GRAIL SUPERVISORS KIT

### Des « plus » pour Golden Heros

Qui a dit que la quête du Sacré Graal était du déjà vu ? « The Holy grail » (scénario 2) nous plonge en effet dans une haletante enquête policière à la recherche de la sainte relique...

Quatre super-héros britanniques se retrouvent au service de sa majesté la reine Victoria, qu'on croyait morte depuis un siècle (1901 pour être exact). Un objet d'une valeur inestimable (dont il m'est interdit de dévoiler le nom), détenu depuis des éons par la famille royale, a été volé. Il s'avérera qu'il est en la possession d'une super héroïne bien peu ordinaire... En guise de récompense, les héros se verront peut-être sacrés chevaliers, voire même anoblis. Cette aventure, bien que pleine de rebondissements « obligatoires » pour les joueurs (mais très amusants pour le maître de jeu), s'avère très intéressante et le mot de la fin devrait faire s'évanouir l'équipe.

A signaler enfin, le « Supervisors Kit »« annoncé en fin du scénario 2, est paru. Ce kit est composé d'un écran de maître de jeu (pour qu'il puisse se protéger des jets de dés, crayons et gommes dont il est victime), d'un bloc de feuilles de personnages et de superbes fiches en papier glacé et en couleur. Ces fiches, ainsi que de semblables dans « The Holy Grail », récapitulent les caractéristiques des principaux « Super-Villains » (en anglais dans le texte), et fournissent, au dos, un dessin digne des plus belles publications de la « Marvel ». Elles sont accompagnées de figurines en carton à découper, dont les dessins n'ont, que peu à envier aux plus belles publications de Casus Belli.

Golden Heroes, de bien, devient donc encore mieux.

*Sir Yarn Kdral*

*Un scénario et un kit en anglais chez Games Workshop.*

## 2 SCENARIOS POUR PARANOIA

### The Yellow Clearance Black Box Blues (YCBBB)

Cette aventure est l'œuvre de John M. Ford, lauréat du « World Fantasy Award », cru 1984. « YCBBB » est d'une réelle qualité littéraire, le style en est coulé et agréable, tout à fait dans le ton très « spécial » du jeu. Les paragraphes foisonnent de détails au point que plusieurs lectures et de nombreuses notes seront nécessaires aux futurs maitres de jeu afin de restituer aux joueurs toute la richesse de cette aventure.

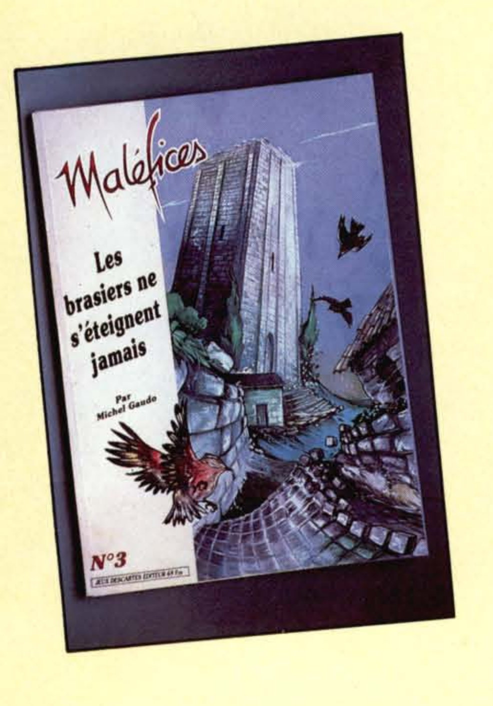
« YCBBB » se décompose en 4 missions dont une nous révèle une autre « facette » de l'extérieur, lieu fascinant où grouillent les traîtres. Il est toutefois regrettable que l'histoire soit « optimisée » pour des personnages prétirés bien que celle-ci en soit beaucoup moins dépendante que « Vapors don't shoot back » ou « Send in the clones » et puisse donc être jouée avec n'importe quel candidat au suicide... (pardon ! : Troubelshooter loyal...).

### Send in the clones (SITC)

Dans cette aventure, les troubleshooters apprendront (avant leur mort) à se mouvoir dans les dédales sombres et inextricables des égouts du complexe et de la bureaucratie tâtillonne du PLC (Productions, Logistics & Commissary). Ils découvriront les coulisses des plus populaires émissions de TV comme « Sérum de vérité » ou « Rendez-vous avec la mort » et participeront même à ces prestigieuses émissions, s'ils ont de la chance...

Mais ce qui distingue « SITC » des aventures précédentes, c'est sa dimension dramatique qui relègue les drames antiques et les tragédies de Racine, Corneille et les autres au rang de comédies burlesques... Songez ! loyaux troubleshooters que celle qui occupe vos rêves est accusée de trahison... Oui, Teela O MLY 6, Teela 0' Malley. Qui pouvait le croire ! Mais l'ordinateur ne peut se tromper et c'est à vous que revient le cruel honneur de l'exécuter. N'est-ce pas un drame qui confine aux

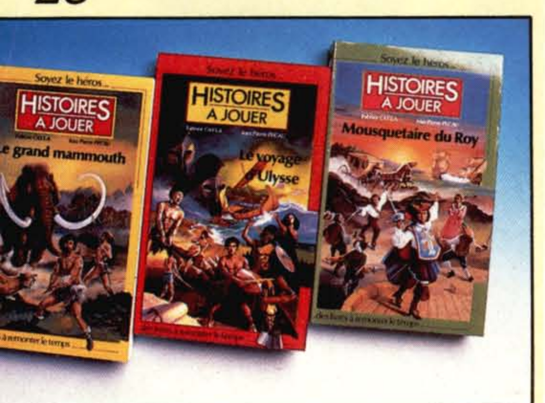













frontières de ce que l'homme peut supporter...
Corneille lui-même sortirait de sa tombe pour le coucher en vers...

*Les 2 clones*

*Deux scénarios en anglais pour Paranoïa (West End Games).*

# Livres-jeux

### LA SAGA DU PRETRE JEAN

## Peut mieux faire

Après le spectaculaire succès des « livres dont vous êtes le héros » de Gallimard, il était logique que d'autres maisons d'édition se lancent dans l'aventure. Comme la plupart des titres, pourtant publiés par différentes maisons anglaises étaient achetés par Gallimard (Folio-Junior, pour ceux d'entre vous qui l'ignore), il ne restait plus qu'à faire un produit français.
Le résultat est décevant mais honnête, pour la même raison. Il s'agit d'une copie conforme de la série des défis fantastiques. Le seul profit se situe au niveau du poids, on a en plus avec Hachette. Les règles et les mécanismes ne sont pas loin d'avoir été copiés. Quant à l'histoire, elle est simpliste. Il faut trouver quelqu'un, et donc tout détruire sur son passage jusqu'au but final. Avec pour mon goût beaucoup trop de situations où le hasard est seul maître (exemple : lequel des deux leviers tirez-vous, le rouge ou le noir ?).
Répétons-le, cette série n'est pas mauvaise, elle est moyenne, comme bien d'autres. On espérait un peu mieux de la première tentative française.

*Pierre Rosenthal*

*Un livre-jeu Hachette de Doug Headline et Dominique Monrocq. Prix indicatif : 23 Francs.*

### LE CHALLENGE DES ETOILES

## De plus en plus jeune

Le public visé avec les « livres dont vous être le héros » est plutôt de 12 à 14 ans. Avec cette collection Cadet, vous pouvez commencer à jouer dès 10 ans. Cette série est toujours située dans un même décor de Space Opéra. Les histoires sont caricaturales et feront hurler de rire le moindre lecteur de science-fiction. Il n'y a pas de système de jeu, juste des choix en fin de paragraphe. Par contre, une originalité : suivant la fin à laquelle vous arrivez, vous obtenez un nombre de points. Le but est donc de rejouer plusieurs fois l'aventure pour augmenter son score. Heureusement, me direz-vous, car il faut à peu près un quart d'heure pour résoudre la mission.

*Pierre Rosenthal*

*Par Christopher Black pour la collection Folio-cadet de Gallimard.*

### VOUS ETES NAPOLEON

## Fou ! !

Si vous avez toujours rêvé de porter un bicorne et d'aller tirer l'oreille de votre voisin de palier (vous savez, le gros moustachu patibulaire) en lui assenant un « Voilà un brave ! » tonitruant, cet excellent livre s'accordera parfaitement avec les tons pastels de votre cellule capitonnée. Et même si vous êtes d'une nature timide et réservée, n'hésitez pas à le lire. Austerlitz est l'endroit idéal pour parfaire votre bronzage...
Préfacé par André Castelot, superbement documenté et absolument passionnant, ce « Livre-Jeu Historique » a tout pour plaire aux amateurs d'aventures en chambre. Ecrit selon les principes des livres interactifs habituels, l'ouvrage de Patrick Des Ylouses prend l'histoire à bras le corps. S'il est possible de le lire comme une sorte de test de connaissances, en essayant de revivre la trajectoire de Napoléon Premier, il est encore plus amusant de se laisser aller à massacrer la réalité historique au gré de son inspiration. Pour une fois qu'il est possible de conquérir le monde, pourquoi hésiter ? !
Et si ce livre a des relents évidents de wargame, il n'en est pas pour autant réservé aux amateurs des petits pions et des grandes cartes. C'est avant tout, un remarquable jeu « d'histoire-fiction » qui est destiné à être lu et relu... jusqu'à la folie !

*Jean Balczesak*

*Vous êtes Napoléon de Patrick des Ylouses aux Editions Solar.*

### HISTOIRES A JOUER

## Au cœur de l'histoire

Décidemment, l'histoire semble inspirer les auteurs français de livres-jeux. Avec ses trois premiers volumes, cette nouvelle collection propose au lecteur de se prendre pour un homme des cavernes, un mousquetaire ou le grand Ulysse lui-même. Intéressante, l'idée de base l'est sans conteste, puisqu'il s'agit de découvrir en s'amusant les grands mythes et les grandes étapes de l'histoire de l'homme. Et le résultat final ne manque pas de charme lui non plus, car si tous les livres utilisent des systèmes communs, chacun possède des règles particulières qui lui permettent de mieux coller à son sujet. Sans compter que pour une fois, le terme « livres-jeux » n'est pas galvaudé. Au détour de certains paragraphes, il est possible de découvrir des petites cartes couvertes d'hexagones qui ne sont pas sans rappeler d'autres horizons... Mais, en matière de jeux, Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pécau, les auteurs savent de quoi ils parlent : ils sont, entre autres, les créateurs de « L'Ultime Epreuve » et de la « Compagnie des Glaces ».

*Jacques Dalstein*

*« Le grand mammouth », « Le voyage d'Ulysse » et « Mousquetaire du Roy » sont publiés par Presses Pocket.*




## COMMENT GAGNER ?

CLASSEZ DANS L'ORDRE DE VOS PRÉFÉRENCES 10 JEUX PARMI LES **700** FIGURANT SUR LA LISTE DES JEUX DE **L'ŒUF CUBE.** SI VOTRE CLASSEMENT CORRESPOND AU HIT-PARADE DES VENTES DE **L'ŒUF CUBE** DE CES 3 DERNIERS MOIS ET APRÈS TIRAGE AU SORT DES ÉVENTUELS EX-AEQUO, VOUS **GAGNEZ...**

**1er PRIX 5 000 F**
**2e PRIX 2 000 F**
**3e PRIX 1 000 F**
**du 4e au 10e PRIX 300 F**
**du 11e au 25e PRIX 150 F**

PRIX EN BON D'ACHAT A CHOISIR SUR LA LISTE DES JEUX (DES CENTAINES DE JEUX DE RÔLE ET DE SIMULATION).

**Des Figurines pour les 75 suivants**

## POUR OBTENIR GRATUITEMENT LA LISTE DES JEUX ET LA CARTE-REPONSE : 3 SOLUTIONS...

- RENVOYEZ COMPLÉTÉ LE BON DE COMMANDE CI-JOINT EN COCHANT « LISTE DES JEUX »...
- ENVOYEZ VOS NOM, PRÉNOM ET ADRESSE SUR CARTE POSTALE OU LETTRE À **L'ŒUF CUBE**, 24, RUE LINNE, 75005 PARIS.
- TÉLÉPHONEZ AU 16 (1) 42.71.18.42.

**POUR PATIENTER, UN AVANT-GOÛT DE LA LISTE DE JEUX.**

## TOUS LES JEUX DE ROLE EN FRANÇAIS

| | |
|---|---|
| DETECTIVE CONSEIL | 235 F |
| APPEL DE CTHULHU | 190 F |
| BASTON | 195 F |
| CHRONIQUES DE LINAÏS | 185 F |
| DONJONS & DRAGONS BASE | 170 F |
| DONJONS & DRAGONS EXPERT | 185 F |
| EMPIRE GALACTIQUE | 85 F |
| LES FRONTIÈRES DE L'EMPIRE | 85 F |
| FÉERIE | 195 F |
| LA COMPAGNIE DES GLACES | 220 F |
| L'OEIL NOIR GALLIMARD | 110 F |
| LÉGENDES (règles) | 115 F |
| LÉGENDES CELTIQUES | 75 F |
| LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS | 185 F |
| MALÉFICES | 170 F |
| MAGIKON | 145 F |
| RÊVE DE DRAGON | 150 F |
| STAR FRONTIÈRES | 210 F |

## TOUS LES JEUX DE ROLE USA AND UK

| | |
|---|---|
| AD&D WG6 ISLE OF APE LEV. 18 | 75 F |
| AD&D UK7 DARK CLOUDS GATHER LEV. 9 | 75 F |
| AD&D T1-T4 TEMPLE ELEMENTAL EVIL LEV. 1-8 | 150 F |
| AD&D DL9 DRAGON OF DECEIT | 75 F |
| AD&D LANKHMAR: CITY OF FRITZ LIEBER | 140 F |
| AD&D CA1 LANKHMAR: SWORDS OF THE UNDERCITY | 80 F |
| AD&D ART ON DONGEON AND DRAGONS | 150 F |
| AD&D ORIENTAL ADVENTURES (DMG) | 165 F |
| AD&D UNEARTHED ARCANA (PLAYER 2) | 165 F |
| THE MORROW PROJECT | 75 F |
| CHAMPIONS | 165 F |
| MIDDLE EARTH-GOBLIN GATE | 85 F |
| MIDDLE EARTH-THIEVES OF THARBAD | 85 F |
| STORMBRINGER | 295 F |
| STORMBRINGER COMPAGNON | 160 F |
| STORMBRINGER DEMON MAGIC | 160 F |
| STORMBRINGER STEALER OF SOULS | 90 F |
| ELFQUEST RPG | 295 F |
| ELFQUEST-SEA ELVES | 90 F |
| PARANOIA-BLACK BOX BLUES | 95 F |
| PARANOIA-SEND IN THE CLONES | 95 F |
| TWILIGHT 2000-BLACK MADDONA | 110 F |
| GOLDEN HEROES-QUEEN VICTORIA | 45 F |
| INDIANA JONES-THE FOUTH NAIL | 70 F |
| TOON 3-SILLY BLUFF | 75 F |
| CAR WARS-DE LUXE | 250 F |

## JEUX DE SIMULATION

| | |
|---|---|
| ADV. SQUAD LEADER RULES | 380 F |
| ADV. SQL MODULE 1 BEYOND VALOR | 380 F |
| WAR IN THE PACIFIC WG | 495 F |
| MOSBY'S RAIDERS (SOLO WG) | 240 F |
| WARRIOR KNIGHTS | 150 F |
| FIRE POWER (SOLO AVH) | 280 F |
| SUPER POWER | 145 F |
| TALISMAN 2ND EDITION | 150 F |
| JERUSALEM (en français) | 140 F |
| RAILWAYS RIVALS (en français) | 150 F |
| CRY HAVOC (en français) | 165 F |
| SIEGE (en français) | 165 F |
| SAMOURAÏ BLADES (en français) | 165 F |
| OUTREMER (les croisades) | 165 F |
| AMBUSH SOLO (en français) | 335 F |
| MOVE OUT SC. AMBUSH (en français) | 180 F |
| VIETNAM (en français) | 295 F |
| 1809 LE DANUBE (en français) | 255 F |
| FLAT TOP PACIFIC 1945 (en français) | 305 F |
| ROMMEL (en français) | 225 F |
| SICILE 1943 (en français) | 195 F |
| MAFIA : L'HONORABLE SOCIÉTÉ | 145 F |
| NORGE : COMMANDO (en français) | 195 F |
| BONAPARTE (en français) | 225 F |
| GANG DES TRACTIONS-AVANT | 160 F |

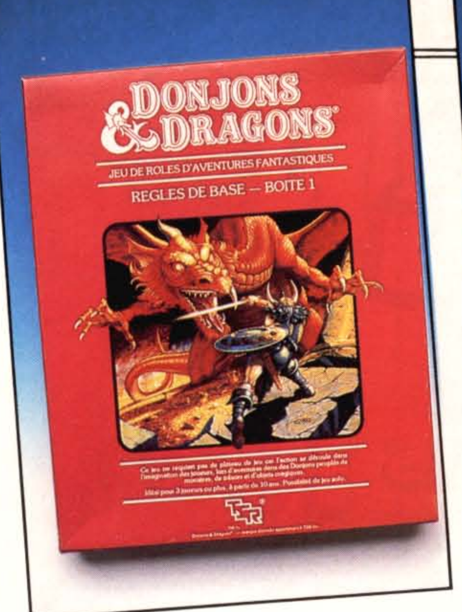
**(CLÔTURE DU CONCOURS LE 15 JUIN 1986)**

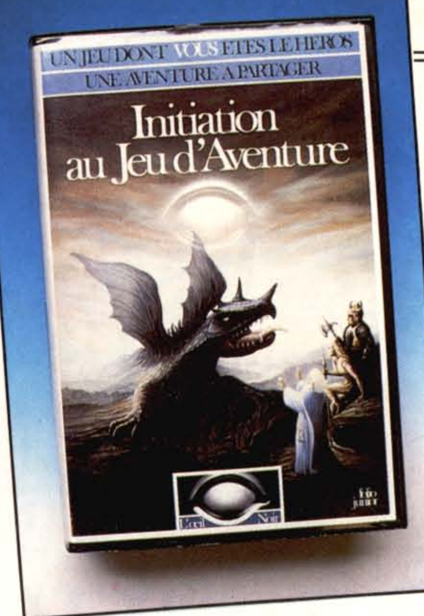
Bon de commande à L'ŒUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM ..........
PRÉNOM ..........
ADRESSE ..........
.......... TEL. ..........
C.P. .......... VILLE ..........

| ☐ LISTE DES JEUX | |
|---|---|
| DESIGNATION | PRIX |
| .......... | .......... |
| .......... | .......... |
| .......... | .......... |
| Participation aux frais de port et d'emballage | 30 F |
| TOTAL | |

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE frais de port 45 F




# Donjon, en garde, un Oeil Noir te regarde

(Air connu)

***Une critique parallèle des deux jeux de rôle pour débutants les plus pratiqués en Europe peut être riche en enseignements. Donjons & Dragons et L'Œil Noir sont nés à dix ans d'intervalle. Leurs ressemblances et leurs différences nous racontent toute l'histoire de la première décénie de l'Ere du Jeu de Rôle...***

# DONJONS & DRAGONS
## Règles de base

### Les origines

Ah, ces parties héroïques au cours desquelles Gary Gygax et Dave Arneson conçurent les principes du premier jeu de rôle grand public ! C'était en 1970... Pourtant, la première édition de Dungeons & Dragons (D & D pour les initiés) ne devait voir le jour qu'en 1974, après que tous les éditeurs contactés aient déclaré que ce jeu était « injouable », « sans intérêt » et « sans avenir » (!?!). Et puis, il y a eu les millions de joueurs, les règles dites « avancées » (AD & D), les éditions améliorées et en langues étrangères (dont les françaises de 1983 et 1985). Aujourd'hui, D et D a bien pris quelques rides mais c'est devenu un monument qui a su conserver toute son originalité, sans concession, indifférent aux petits concurrents qui grouillent depuis quelques années sur les rayonnages des boutiques spécialisées. Fin 85, les joueurs français ont eu le plaisir de découvrir dans la langue de Rabelais, le complément logique de la boîte de base : les règles « Expert ». Mais, dix ans ont passé et les jeux de simulation ont changé, les « ancêtres » méritent parfois quelques égratignures...

### La présentation

Quelle jolie boîte ! Bien sûr, son illustration ne brille pas par son originalité et propose une variation sur le thème « gentil-guerrier-barbare - affrontant-courageusement - un ignoble-dragon - méchant-et-pas-beau ». Mais, quelle allure ! Pendant de longues années, TSR (l'éditeur) s'était fait une spécialité dans le domaine des présentations bâclées, mais les choses ont bien changé, heureusement.
En plus, le ramage est à la hauteur du plumage, Les six dés fournis (4, 6, 8, 12 et 20 faces) sont de bonne qualité et les deux livrets d'une soixantaine de pages chacun, sont illustrés à profusion. Le premier, intitulé Manuel des Joueurs, contient tout ce que doit connaître un « donjonneur » bon teint : création des personnages, Classes, sortilèges, aventure en solo pour s'orienter, etc... Le Livret du Maître du Donjon est, lui, plus orienté vers les règles pures. Son objectif est d'enseigner au maître de jeu à diriger une partie. Tout est dit sur les combats, la magie, les trésors, les monstres (plus de quatre vingt dix créatures différentes), etc... L'ensemble donne une impression de richesse, mais, malgré des efforts évidents, les règles contiennent trop peu de conseils adressés au débutant. Les principales tables et aides de jeu ont été encartées au centre du Manuel des Joueurs, mais elles sont mal organisées et ne peuvent pas prétendre à remplacer un écran de Maître du Donjon.

### Les personnages

Pour donner naissance à un Aventurier (terme consacré), il suffit de tirer avec trois dés à six faces, chacune de ses six Caractéristiques (Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution, Charisme), puis de choisir sa Classe (profession) parmi celles présentées dans les règles : Guerrier, Clerc, Voleur, Nain, Elfe, Magicien et Petite-Gens. Ensuite, on peut déterminer ses Points de Vie et sa fortune, à l'aide de jets de dés, en fonction de la classe choisie.
Le défaut majeur de ce système réside dans l'utilisation trop intensive des dés. En effet, les scores obtenus pour les Caractéristiques pouvant osciller entre 3 et 18, un joueur malchanceux peut très bien avoir un personnage très « moyen », alors que son voisin de table, plus favorisé par les dieux du hasard, incarne un véritable surhomme. Cela conduit souvent dans la pratique à des tricheries et des jalousies qui nuisent à l'intérêt du jeu en créant une rivalité instinctive entre les joueurs. Bien sûr, les règles offrent quelques suggestions pour remédier à cet état de faits, mais quand même...

# L'ŒIL NOIR
## Initiation au jeu d'aventure

### Les origines

Malin, Ulrich Kiesow : il n'a pas la prétention d'être un génie, et quand il décide de créer « Das Schwarze Auge », le premier jeu de rôle allemand, il se met au travail avec méthode. Primo : il relit tous les « classiques » américains avec un œil critique (D & D et Runequest semblent avoir été ses préférés) et note les meilleures idées de chacun d'entre-eux. Secondo : il adapte ces éléments de règles à ses propres idées. Tertio : il donne un ton très « Outre-Rhin » à sa création, ce qui est loin de déplaire à ses compatriotes. Résultat : 50 000 boîtes vendues en moins d'un an chez nos voisins germaniques ! Comme la recette semble bonne, L'Œil Noir fait une apparition remarquée sur le marché français en novembre 85.
Mais, Kiesow ne doit surtout pas être considéré comme un vulgaire opportuniste qui n'a pas hésité à s'inspirer largement du travail de ses prédécesseurs. Il a eu le talent de sentir ce que devait être un bon jeu de rôle d'initiation. Il est incontestable que son œuvre manque un peu d'originalité. Mais son jeu est excellent !

### La présentation

L'Œil Noir français existe sous deux formes. Une version éditée par Schmidt-France qui joue la carte du classicisme avec une boite et des livrets de format standard (pour un jeu) et une « édition-jivaro » publiée par Gallimard, pas chère, très jolie, mais décidément peu pratique à l'usage avec ses livrets format « Folio Junior », son Ecran de Maître de Jeu microscopique, etc...
Du point de vue texte, les deux présentations se valent (c'est la même traduction), à quelques exceptions près. Ainsi, on peut se demander pourquoi les feuilles de personnages de l'édition Schmidt sont appelées « Certificat d'Identité » ?...
Dans la (les) boite(s), on trouve des dés (à six et vingt faces), des feuilles de personnages, des feuilles d'analyse des combats, du papier quadrillé, un écran (bonne initiative !) et deux livrets. Le premier, le Livre des Aventures, permet de découvrir sans douleur l'univers du jeu de rôle en général et de l'Œil Noir en particulier. Le second, le livre des Règles, explique en détail les mécaniques du jeu et propose un certain nombre de règles optionnelles qu'il est possible d'intégrer au jeu selon son désir. Les illustrations sont honnêtes. Le texte est facile à lire et les règles sont simples, courtes et s'apprennent sans effort. Un reproche cependant : seules les caractéristiques de six monstres sont présentées dans la boite de base. C'est bien peu, quand on connait la consommation du joueur moyen...

### Les personnages

Un Héros de l'Œil Noir se définit avant tout par cinq Qualités : Courage, Intelligence, Charisme, Adresse et Force Physique. Au début de sa carrière, les Qualités d'un personnage sont égales au résultat d'un jet de dé à six faces auquel on ajoute 7 (1D + 7). Ce qui donne des valeurs allant de 8 à 13 et permet d'éviter de trop grandes disparités entre les personnages débutants. Un fois tirés les attributs physiques et mentaux du Héros, il faut choisir son Type parmi ceux proposés par les règles : Aventurier, Guerrier, Nain, Magicien ou Elfe (les Classes de D & D ne sont pas loin !). Pour chacune de ces catégories — à l'exception de l'Aventurier — il faut posséder un score élevé dans l'une ou l'autre Qualité. Détail original : un Aventurier peut choisir après quelques aventures — et s'il répond alors aux conditions requises — de devenir Guerrier. A signaler également que l'on ne tire pas les Points de Vie avec des dés au moment de la création du personnage, ceux-ci dépendent directement du Type de celui-ci. Ainsi, un




Le problème se pose également pour le tirage aléatoire des Points de Vie. Un personnage qui n'a qu'un ou deux Points de Vie n'a qu'une alternative : le suicide ou la fuite.
Quoiqu'il en soit, les personnages de D et D restent passionnants à jouer de par leur variété, et leur système de création a inspiré *TOUS* les autres jeux de rôle. Vous êtes prévenus : Donjons & Dragons est un classique !

## Le combat

... D'une main, Taël écarte les toiles d'araignée qui engluent le couloir souterrain. Soudain, une créature laide et à moitié humaine bondit hors de sa cachette : c'est un orc ! Pour déterminer qui frappe le premier, Taël lance un dé à six faces, le Maître du Donjon fait de même pour son adversaire. Le Jet d'Initiative ayant favorisé le jeune guerrier (il a fait un meilleur score que son adversaire), c'est lui qui agit en premier. Il lance alors un dé à vingt faces et obtient un 13. Le Maître du Donjon consulte la Table de Combat. Comme l'orc a une Classe d'Armure de 6 (la Classe d'Armure prend en compte l'armure du défenseur, ainsi que ses facultés pour parer ou esquiver un coup), le résultat est juste suffisant pour blesser le monstre. L'épée de Taël cause 3 Points de Dégâts (résultat du jet d'un dé à six faces) à son adversaire, qui perd donc 3 Points de Vie.
Le fait d'avoir à consulter une table pour savoir si l'on touche ou non son adversaire, n'est pas fait pour accélérer le déroulement des combats. Mais en fait, comme il n'y a pas de possibilité d'esquive ou de parade, cela n'a que peu d'importance. Ce système de combat n'est peut-être pas le comble du réalisme, mais Gary Gygax s'est souvent défendu d'avoir voulu faire une « simulation », pour lui, le jeu prime avant tout.

## La magie

Si vous êtes Magicien, Elfe ou Clerc, vous pouvez utiliser la magie. Les règles de Donjons & Dragons vous propose une trentaine de sorts, tous plus amusants les uns que les autres. Mais attention, au départ vous ne pouvez lancer qu'un seul sort par aventure !
Lancer un sortilège ? Rien de plus facile ! Chacun d'entre-eux est défini très simplement par sa portée, sa durée et ses effets. Si le sort a pour but d'affecter une personne non-consentante, cette dernière aura droit à un Jet de Protection. C'est-à-dire qu'en réussissant un certain jet de dé, elle peut résister aux effets de l'enchantement.
Autre aspect fondamental de la magie dans D et D : les objets magiques. De la Potion de Guérison aux Epées Maudites, ils constituent les friandises favorites des joueurs. Mais, méfiez-vous de la « Grosbillite Aigüe », une terrible maladie qui affecte parfois les personnages et les fait ressembler à des V.R.P. de la maison Sorcellerie et Cie ! Quand elle frappe, les aventures tournent au délire...

## L'expérience

Comme c'est le cas pour beaucoup d'autres jeux de rôle, le but dans Donjons & Dragons est de faire progresser son personnage. A la fin de chaque aventure, s'il vit encore, ce dernier gagne un certain nombre de Points d'Expérience proportionnels aux monstres qu'il a tué et aux trésors qu'il a découvert (une pièce d'or = un Point d'Expérience). Lorsqu'il a assez de Points, il progresse de Niveau et gagne des Points de Vie, des sorts (s'il y a droit), il s'améliore dans ses aptitudes diverses, etc...
Là où le bât blesse, c'est quand on réalise qu'il faut tuer et accumuler de l'argent pour évoluer dans Donjons & Dragons. Peu importe que vous soyez un acteur né ou un grand poète dans l'âme, on vous demande du meurtre et du pillage ! Heureusement, tous les joueurs — tant s'en faut — ne sont pas des adeptes de l'ultra-violence. Néanmoins, le système d'expérience de D et D est d'un archaisme étonnant. Sous certains aspects, le « premier jeu de rôle » limite beaucoup l'imagination des joueurs...

Aventurier débutant a 30 Points d'Energie Vitale, un Nain en a 35, etc... Les Héros ayant des Dons Magiques (Elfes et Magiciens) disposent d'un capital de base en Points Astraux qui leur sont nécessaires pour lancer leurs sorts.

## Le combat

... Alrik aperçoit soudain deux yeux qui luisent dans l'obscurité : un ork ! La créature velue au front fuyant se précipite instantanément sur lui, manifestement animée d'intentions belliqueuses. Comme le Courage d'Alrik est supérieur à celui de son adversaire, le Héros peut tenter de porter un coup en premier. Son joueur lance un dé à vingt faces et obtient un 3, un excellent résultat puisqu'il est inférieur à son score en Attaque qui est de 10. Mais, l'ork pare le sabre avec un 6 au dé. A lui de frapper maintenant. 5 : il touche ! Alrik n'arrive pas à détourner le coup (il n'a que 8 en Parade). Son adversaire lui inflige alors 6 Points d'Impact (1 D + 4), la veste de cuir du jeune Héros en absorbe 3, ce qui ne l'empêche pas de perdre quand même 3 Points de Vie. L'affaire est mal engagée...
Une fois débarassé de ses fioritures, le système de combat de l'Œil Noir rappelle fortement celui du « Basic Role Playing » qui est à l'origine de tous les jeux de Chaosium, la célèbre maison américaine (Cthulhu, Runequest, etc...). Ici, on emploie le dé à vingt faces plutôt que les dés de pourcentage *, mais l'esprit est le même. Allez ! puisque le système est bon, pourquoi s'en plaindre ?

## La magie

Dans ce jeu, les Magiciens sont — et c'est logique — les spécialistes des arts magiques et ont à leur disposition treize formules aux effets divers. Mais, sept d'entre-elles sont également accessibles aux Elfes qui ont bien le droit, après tout, de pouvoir s'amuser avec les puissances des arcanes...
Pour qu'un sort puisse être efficace, il faut : respecter son cérémonial (portée, rituel, etc...), dépenser suffisament de Points Astraux (l'énergie magique) et... se souvenir de sa formule ! Ce dernier élément, qui n'avait jusqu'alors été qu'assez peu employé par les Américains, donne des résultats exceptionnels en termes de jeu de rôle. En effet, le joueur qui interprète un magicien doit mémoriser et prononcer — *lui-même* — la formule magique qu'il désire employer. S'il fait une erreur dans son énonciation, le sortilège n'aura aucune efficacité. Comme pratiquement tous les sorts sont à sa disposition dès le début de sa carrière, il lui faudra faire un choix, ou un effort de mémoire. Il est cependant à regretter que les règles ne proposent pas plus de formules. Au bout de trois ou quatre parties, même le plus « cancre » des apprentis-sorciers prend à cœur de toutes les connaître sur le bout des doigts.

## L'expérience

De parties en parties, les Héros évoluent en gagnant des Points d'Aventure. Ces derniers récompensent les combats victorieux, mais aussi — et surtout ! — la façon dont les joueurs ont interprété leurs personnages. Par ce biais, le Maître de Jeu peut donc pénaliser les mauvais joueurs, tout en encourageant les meilleurs. Ce système est excellent pour apprendre le « bon » jeu de rôle !
Lorsqu'un personnage a accumulé un certain nombre de Points d'Aventure, il change de Niveau, passant du premier au second, du second au troisième et ainsi de suite. Le changement de Niveau permet de gagner des Points de Vie, d'augmenter d'un point une de ses Qualités et son score en Attaque ou en Parade. De plus, Elfes et Magiciens peuvent obtenir de nouveaux Points Astraux.
Il est possible de progresser jusqu'au 21ème niveau, ce qui permet de vivre pas mal d'aventures avant d'avoir épuisé les règles.

**** Remarquez, Pendragon...***








## La pratique

Pas de problème, ça tourne ! Le système de jeu est parfaitement adapté aux aventures en « intérieurs » (souterrains, grottes, etc...), le contraire serait étonnant. En « extérieurs » (villes, campagnes, etc...), c'est parfois moins évident, mais rien n'est impossible. Les Maîtres débutants sont parfois confrontés à des questions triviales — ex : que faire si un guerrier veut escalader un arbre ? Un clerc peut-il acheter un couteau pour découper son pain ? — mais cela ne nuit que très peu au bon déroulement des parties. Plaisir et amusement sont les maîtres-mots de Donjons & Dragons, ses millions de fanatiques en sont la preuve...

## Conclusion

Donjons & Dragons est un très grand jeu, mais il pose parfois des problèmes aux débutants. La masse des règles, leur mauvaise organisation et le manque de conseils, ont poussé beaucoup trop de néophytes à abandonner leur boîte de base sur l'étagère — en bas, à gauche — des espoirs déçus. Par contre, de nombreux maniaques des jeux de rôle ont découvert leur passion grâce à lui. Le tout est de commencer. Ensuite, la découverte de l'univers fabuleux des « donjons » et sa magie vous contaminent vite.

Les seuls vrais reproches que l'on puisse faire à « l'Ancêtre » sont :

— son prix (prohibitif lorsque l'on connait celui de la boite de base en Allemagne);

— ses limitations (la boîte de base ne permet de jouer que les niveaux d'expérience 1 à 3. Pour continuer, il faut la boîte « Expert »).

Malgré ça, Donjons & Dragons constitue un extraordinaire « deuxième jeu », parfaitement adapté à ceux qui sont déjà initiés.

## La pratique

L'Œil Noir est un jeu très facile à pratiquer. La création des personnages est rapide et amusante, et les jeunes joueurs (quel que soit leur âge) se font très vite au système de jeu. Ce dernier, très « ouvert », s'adapte facilement à toutes les situations qui peuvent se présenter en cours de partie. Ainsi, si, par exemple, un Magicien souhaite défoncer une porte (ce qui ne relève pas vraiment de ses compétences) il lui faut réussir ce qu'on appelle une Epreuve de Force, c'est-à-dire qu'il lui faut obtenir un résultat (avec un dé à vingt faces) inférieur ou égal à sa Force Physique éventuellement modifiée par la difficulté de la tâche entreprise. Ce système peut être employé avec toutes les Qualités des Héros. Il constitue une excellente méthode pour résoudre les problèmes qui ne sont pas expressément envisagés par les règles.

## Conclusion

L'Œil Noir est un jeu de rôle idéal pour les débutants. Facile à apprendre et à jouer, il possède déjà beaucoup d'inconditionnels. Mais, en attendant les règles supplémentaires annoncées pour bientôt, il reste un jeu d'initiation avant tout. En effet, l'Aventurie (l'univers des aventures) manque parfois cruellement de profondeur et ses monstres sont trop stéréotypés. Son atmosphère n'a rien de comparable avec le souffle épique dispensé par les chefs-d'œuvre de Tolkien, Moorcock ou Howard.

Mais l'Œil Noir est aussi un jeu porteur d'avenir. Largement diffusé dans toute la France et bénéficiant d'une campagne publicitaire sans précédent, il contribue énormément à faire découvrir les jeux de rôle au grand public. Comme il est vraiment de bonne qualité, on ne peut lui souhaiter que le succès qu'il mérite.

*Jean Balczesak*

***Enfin un grand jeu de rôle médiéval-fantastique français ! Avec Rêve de Dragon, Denis Gerfaud (son auteur) et la NEF nous offrent une œuvre qui se hisse sans peine au niveau des meilleurs produits anglo-saxons. Il fallait en parler...***



'atmosphère est tendue. La grande salle est noyée d'obscurité. Un vent glacial soulève de temps à autre les lourdes tentures d'argent, laissant entrevoir par de minces fenêtres le ciel sans étoile du monde extérieur. Assis côte à côte derrière une grande table de chêne, Cœur-Blanc le Thaumaturge et Akhar-Yatr le Nécromant sont absorbés par la contemplation de l'objet qu'ils examinent à la lueur vacillante d'une chandelle de suif : le grimoire du « Rêve du Dragon ».

— *Et allez donc ! Encore un jeu de rôle français. Evidemment, il ne peut s'agir que d'un réchauffé de «Tranchons et Traquons», avec quelques dés de pourcentage en plus !*

A ces mots, Cœur-Blanc, piqué au vif, se redresse et observe son voisin au sombre visage.

— *Attendez un peu, mon cher maître, avant de juger hâtivement. Appréciez plutôt cette présentation d'excellente qualité. Voyez ces deux livrets de bonne épaisseur imprimés en sépia. Leurs titres sont évocateurs : « L'Aventure » et « Le Rêve ». Et quelle bonne idée de les avoir protégés par une pochette magnifiquement illustrée qui fait également office d'écran de maître de jeu ! Sans compter que l'univers de ce jeu est le nôtre, celui du rêve. Il est temps que des humains puissent combattre les cauchemars qui menacent l'intégrité du rêve des Dragons...*

— *Mouais, certains secrets ne devraient pas être révélés au commun des mortels. Enfin... Regardons plutôt si cette « chose » est aussi originale que tu sembles le penser. Je vois un torrent de caractéristiques, un foisonnement de compétences et même - c'est un comble ! — différents collèges de magie (Thanathos pardonne-leur !). Comme c'était prévisible, la simplicité est encore au rendez-vous !* ( gloussements sardoniques ).

Indifférent aux sarcasmes d'Akhar-Yatr, le Thaumaturge se contente de parcourir de ses yeux délavés le chapitre consacré à la création des personnages...



## La création

Il n'y a pas moins de 20 caractéristiques dans Rêve de Dragon. Certaines sont -relativement- classiques et s'expliquent d'elles-mêmes ( Taille, Force, Agilité, Vue, etc... ), mais d'autres sont franchement originales et méritent que l'on s'y attarde.

**L'Intellect :** représente les capacités intellectuelles, qu'il ne faut pas confondre avec l'Intelligence pure. La différence est énorme : cette caractéristique permet de mesurer les facultés d'apprentissage du personnage, alors que son intelligence reste toujours celle de son joueur.

**L'Empathie :**permet d'apprécier l'intuition, l'aptitude à ressentir les sentiments d'autrui et les facultés d'adaptation à un milieu donné.

**Le Rêve :**se définit comme « la faculté de rêver et de se souvenir de ses rêves ». Cette caractéristique est fondamentale ( cf titre du jeu ). Grâce à elle, vous gagnez de l'expérience, vous combattez les créatures de cauchemar et surtout, vous pouvez - si vous le souhaitez - pratiquer la magie.

Les quatre dernières caractéristiques du personnage ne sont pas tirées ( 1D10+5 ) comme les autres. Leur valeur est toujours obtenue en faisant la moyenne de deux autres caractéristiques. Il s'agit de Mélée ( pour les combats ), Tir/Lancer ( des armes, des tomates et tutti-quanti ) et Dérobée ( utile pour toutes les actions réclamant une certaine discrétion ).

En ce qui concerne les compétences, c'est la caverne d'Ali Baba ! Il y en a plus de cinquante et l'on trouve pêle-mêle : Chant, Commerce, Survie en Ville, Botanique, Travestissement... et bien d'autres encore. Finis les personnages étriqués, confinés



# Quand rêvent les dragons...

dans des classes rigides. Votre aventurier est ce que vous voulez qu'il soit, point final.
Selon vos goûts personnels, vous pouvez répartir un certain capital de Points d'Expérience Préliminaire entre les talents qui vous tentent le plus. Au départ, ces compétences ont des niveaux qui vont de -11 *(Hein ? Quoi ? Comment ?)* jusqu'à -4 *(Je fais de mon mieux !)*. Encore heureux que l'on puisse améliorer tout ça...
Pour finir, il ne reste plus qu'à fignoler un peu : bonus aux dommages, vitesse de déplacement, encombrement, armure, heure de naissance ( elle peut avoir une grande importance ), etc...

*— Eh bien, n'est-ce pas là un jeu plein d'originalité ?* s'exclame Cœur-Blanc en caressant sa barbe neigeuse avec satisfaction.
*— Ah ! Ah ! Original ? ! Ta bonté t'aveugle, vieux croûton ! C'est vrai. Il y a bien quelques détails nouveaux dans ces règles. Mais, trop de détails alourdit le jeu et en réduit les performances !*

## Le cauchemar du néophyte

Il faut reconnaître que Rêve de Dragon semble difficile et compliqué au premier abord. Cela est peut-être dû au style très « scientifique » employé tout au long des deux livrets. L'ennui, c'est qu'un jeune maître risque de se perdre parmi une profusion de détails auxquels il accordera trop d'importance. En fait, les règles sont d'une telle qualité, qu'il est parfaitement possible d'en ignorer quelques détours pour commencer plus vite à jouer. Vous voulez des exemples ?
Inutile de s'embarrasser dès le départ avec l'indice de Sustentation ( nourriture ) : on mange d'abord ce qu'il y a dans son sac, on verra après... Le moral n'est pas non plus un élément indispensable au jeu. Un bon maître n'a pas besoin de jets de dés pour faire ressentir à ses joueurs toute l'horreur d'une situation.
Bien sûr, l'Encombrement ajoute au réalisme. Mais, pourquoi ne pas s'en remettre au bon sens ? Il est évident qu'un aventurier portant sur son dos la baignoire en or massif de Nacromède ne pourra pas courir comme un lapin !

Ces conseils peuvent s'appliquer à bien d'autres règles encore ( Vitesse, Heure de Naissance, Facteurs de Temps et de Résistance, etc ). Mais, si vous vous simplifiez la vie, ne dénaturez pas le jeu pour autant, ce serait dommage...

Inconscient de la petite araignée téméraire qui, descendue du plafond poussiéreux au bout de son fil, vient de se poser sur la calvitie de son crâne, Cœur-Blanc ne peut dissimuler son enthousiasme :
*— Voilà le joyau de ce manuscrit ! Regardez : une table unique permet la résolution de toutes les situations !*

## La mécanique onirique

Permettant d'utiliser Caractéristiques et Compétences, une table de résolution simple est au centre des mécanismes du jeu.
Horizontalement, on trouve une série de colonnes numérotées de − 10 à + 10. Elles correspondent aux niveaux des compétences que l'on veut employer, lesquels niveaux peuvent être affectés de bonus ou de malus selon les circonstances plus ou moins propices.
Verticalement, chaque ligne équivaut aux différents scores que peut avoir la caractéristique qui gouverne la Compétence mise en œuvre.
A l'intersection de la ligne et de la colonne adéquates, il est alors possible de lire le pourcentage de réussite (à obtenir avec un D100) de l'action entreprise.
Ce n'est pas aussi complexe que ça en a l'air :
Imaginons un personnage qui chasse sa pitance avec son arc. S'il a +3 à l'arc ( c'est la compétence ) et 13 en Tir ( c'est la caractéristique importante ) ; en consultant la table de résolution, on obtient un pourcentage de réussite de 84 %. Mais attention, il ne s'agit là que de ses chances de toucher une cible immobile et de taille respectable. S'il veut abattre un lièvre en pleine course,il subira des malus sur son niveau de compétence ( −5, peut-être ), ce qui risque de compromettre son déjeûner...
En plus de cela, les règles permettent d'apprécier la « qualité » du résultat d'un jet de dés. De cette façon, il est possible de faire, au

mieux, une Réussite Critique *( Bravo ! Pouvez-vous le refaire, SVP ? Mon flash n'a pas marché);* ou au pire un Echec Total ( qui autorise le maître de jeu à se servir d'une petite table désopilante, propre à faire verdir le plus endurci des joueurs ).
Reste un problème : il n'y a pas de liste établie des compétences et de leurs caractéristiques correspondantes. C'est à vous d'estimer, selon les situations, ce qui convient le mieux. Heureusement, les pages 21 et 22 des règles donnent de nombreux exemples utiles si l'on a un doute. A part ce détail, le système offre des possibilités infinies.

L'intérêt brille maintenant dans l'oeil d'Akhar-Yatr comme un phare sur une mer d'huile :
*— Ah, ces combats ! Comme ils sont délicieusement meurtriers ! Comme ils sont agréablement sanglants ! C'est que j'ai besoin de matière première, moi...*
Dubitatif, Cœur-Blanc contemple tristement la petite araignée qu'il vient d'écraser...

## Le sang des rêves

Rêve de Dragon a un système de combat exceptionnel. Tout est permis : parades, feintes, charges, esquives, etc ... Il tient également compte de la surprise, de ce que fait l'adversaire et de tout ce que l'on peut souhaiter dans le genre. Jamais, depuis l'invention de Runequest ( vieux grimoire respectable et américain ),on n'a vu combats plus « vivants » ! Selon les conditions du combat, les dommages infligés vont de la simple éraflure à la blessure la plus grave. Une seule critique : les morts ne sont pas rares. Mais, l'auteur admet un principe de réincarnation qui est bien utile pour les campagnes.
Il faut aussi signaler un remarquable chapître consacré aux poisons et antidotes. Ainsi que des détails passionnants concernant des herbes médicinales aux noms poétiques : Tanemiel, Ortigal noir, etc ...

*— Allons, tout n'est pas si noir ! Il reste toujours un espoir, même dans la violence.*
Cela n'est pas du goût du Nécromant, qui tourne ostensiblement le dos à son compagnon et ne peut s'empêcher de maugréer :
*— Dieux, comme je déteste les optimistes !*

## Les enseignements du sommeil

Deux systèmes d'expérience sont prévus par les règles. Ils dépendent tous deux de l'accomplissement de tâches particulièrement ardues.
Ainsi, si un personnage combat une horde de loups ou jongle devant un public hostile, le maître de jeu peut lui allouer un certain nombre de Points de Stress qu'il pourra transformer en points d'expérience en rêvant.
De même, un aventurier peut augmenter ses caractéristiques et ses compétences en réussissant avec brio une action particulièrement difficile pour lui.
Comme de juste, plus le niveau d'une compétence est élevé, plus il faut de points d'expérience pour l'augmenter. Ex : passer de – 8 à – 7 coûte 5 points, alors que de – 3 à – 2,il en faut 15.
Enfin, il est également possible de progresser en suivant les enseignements d'un bon professeur. Encore faut-il le trouver !

*— Tiens, des monstres ! J'avais peur qu'il les ait oubliés...*
*— Mais non, il faut bien que les aventuriers puissent découvrir quelques-uns de leurs adversaires, pour apprendre à les vaincre.*
Méprisant, le Nécromant ne put que sussurer :
*— Les vaincre ? C'est à voir. Au pays des Rêves, tout est possible... même le pire !*

## Créatures de rêve et monstres de cauchemar

Les créatures proposées ne sont peut-être pas très nombreuses ( une trentaine ), mais elles sont pour la plupart très originales. Au gré des parties, les joueurs peuvent rencontrer, par exemple, des Chiens de la Mort ( issus des hurlements à la lune des chiens normaux ) ou des Cyans à la peau bleue, qui recherchent la perfection et qui n'apporte que la mort à ceux qui sortent des normes.
Les monstres sont pratiquement aussi bien détaillés que peuvent l'être des personnages, ainsi le maître du jeu peut s'amuser à les incarner en profondeur. Mais toutes ces « bestioles » exotiques ne constituent qu'une base d'inspiration, car il existe des déchirures dans le Grand Rêve ( l'univers ) et les créatures nées de vos propres cauchemars peuvent s'introduire dans les aventures...

Un tourbillon de flammèches explose soudain dans la pièce. Protégés par un champ de force, les deux mages se disputent copieusement :
*— Arrête-ça, croûton sénile ! Ou par ma foi, avant ce soir, j'aurai un nouveau zombi à mon service !*
Riant aux éclats, Cœur-Blanc fait alors un geste et le calme revient :
*— Eh bien, Akhar-Yatr, je pensais que vous aviez un peu plus d'humour. En tout cas, ces sortilèges sont efficaces !*

## La magie des terres médianes

La magie est le gros point fort de Rêve de Dragon. On peut la résumer en un mot : superbe !
Quatre collèges de magie sont proposés au magicien débutant :
**Oniros :**64 sorts d'importance diverse ( ex :Barque de Rêve, Egarement, Décalage Temporel, etc ... ).
**Narcos :**17 sorts d'enchantement qui permettent de créer des objets magiques, de combattre les malédictions, etc ...
**Hypnos :**43 sorts axés essentiellement sur les illusions qui donnent la possibilité, entre autres, de se transformer en animal ou en plante.
**Tanathos :**18 sorts de possession, de malédiction, de cauchemar et autres « gentillesses ».

C'est dans sa pratique, que la magie du jeu gagne toute son originalité. En effet, pour lancer un sortilège, le Haut Rêvant ( le magicien ) doit projeter son esprit dans un univers parallèle, les Terres Médianes du Rêve, dont une carte précise est fournie dans les règles, avec ses cités, ses plaines, ses fleuves, etc. Car l'esprit du magicien doit voyager dans cette autre dimension pour trouver l'endroit propice au sort qu'il veut utiliser ! Mais son périple mental n'est pas sans danger, et il devra parfois affronter de terribles adversaires...
Ainsi conçue, la magie permet de vivre des aventures au sein même de l'aventure. Denis Gerfaud est à féliciter, car il est parvenu intelligemment à éviter les lourdeurs qu'un tel système aurait pu entraîner. La magie s'intègre naturellement et avec facilité aux combats classiques, et le jeu n'en est pas trop ralenti pour autant. On vous le répète : c'est superbe !

A peine remis des délires magiques de Cœur-Blanc, les mages prennent soudain une expression lasse et comsultent machinalement leurs montres bracelets( ! ) :
*— Bon, ben c'est pas tout cà. Il faudrait penser à se réveiller !*
Et ils disparaissent, remplacés instantanément par un énorme réveil qui sonne à s'en casser les rouages...

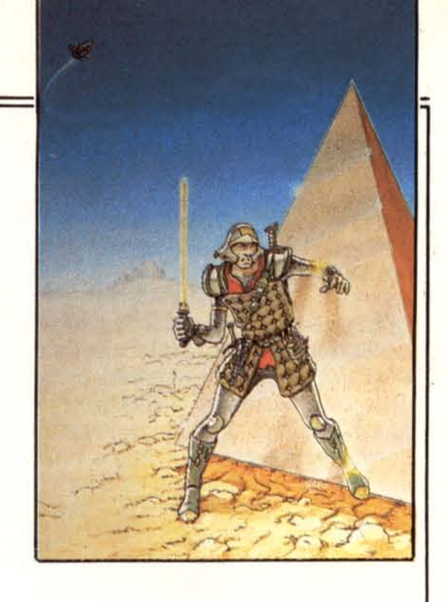
## Au réveil

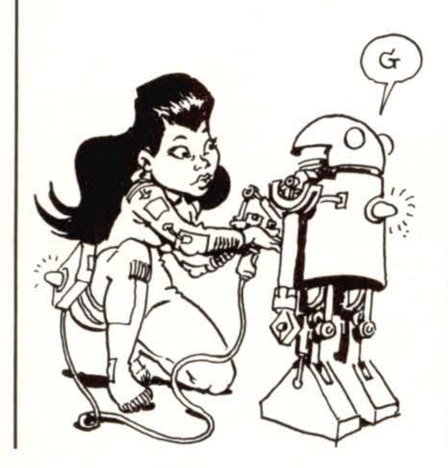
Rêve de Dragon est un jeu complexe et détaillé qui ne s'adresse manifestement pas aux débutants. On peut déplorer la lourdeur de certaines règles et un texte un peu trop « sérieux », même si ce dernier défaut est largement tempéré par les belles illustrations de Bernard Verlhac. Enfin, le module d'initiation proposé à la fin des règles n'est vraiment pas à la hauteur de l'ensemble.
Mais tous ces reproches n'ont que peu d'importance en comparaison des qualités et de la richesse de ce jeu hors du commun. Pour 150 francs, il est d'un rapport qualité/prix exceptionnel. De plus, la NEF s'est engagée à publier tous les deux mois « Les miroirs des Terres Médianes », un supplément comportant chaque fois un grand scénario, un poster et des compléments aux règles. Au vu des premières parutions, toutes les promesses semblent avoir été tenues. Alors que demander de plus ?
... sinon que tous les rêves soient aussi beaux !

*Jean-Marc Daniszewski et Philippe Dohr*

# MEGA

Gazette Galactique






## Du nouveau pour la feuille de personnage

A nouvelles règles, nouvelle feuille de personnage!

Pour pouvoir vous y retrouver dans les nouvelles règles de combat, les penseurs de l'assemblée galactique vous ont concocté 2 (oui, 2!) nouveaux tableaux à ajouter à votre feuille de personnage; petits veinards...

● Le tableau «armes blanches» vous permet de suivre votre apprentissage (puis votre maitrise) de chaque arme avec laquelle vous désirez vous défendre.

● Le tableau « armes à feu et à rayons » vous donne, en un coup d'oeil, toutes les données utiles avec, en prime, un système simple et universel pour visualiser l'équipement ajouté à l'arme, tels silencieux, lunettes de visée diverses et autres accessoires.

**FICHE ARMES A FEU OU A RAYON** — **MEGA 2**

| Arme | Equipée de | Poids | Etat du chargeur *initial* | Etat du chargeur *actuel* | Munitions disponibles | Notes |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Fusil M16 | (symbole) | 5Kg | 30 | 21 | 3ch x 30cp | 5 balles/Raf. crosse abimée |

lunette / vis laser / silencieux / Startron / bipied / bayonnette

**Précision tir :** 92%
**Tir instinctif :** 57%

Annotations manuscrites :
nom de l'arme →
visualisation rapide de l'équipement par symbolique simple
Symboles de l'équipement →
notes utiles, dégâts particuliers, etc...
Détail des munitions (au crayon: ça change souvent)
reportez ici vos Aptitudes de tir



**FICHE ARMES BLANCHES** — **MEGA 2**

| Arme | C.A. | C.D. | M | m | At.s | Df.s | Parade | Expérience |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Katana | 7 | 7 | 3 | 1/4 | 15 | 18 | 75 | 100 |

| Aide mémoire | | (ambid) | At. | Df | Notes : |
|---|---|---|---|---|---|
| At.s = At + M | $At = \frac{F+R}{2}$ | Y | 12 | 15 | |
| Df.s = Df + M | $Df = \frac{D+R}{2}$ | 2 | | | |
| Parade = (Dfs + CD) × 3 | | | | | |

Annotations manuscrites :
nom de l'arme →
Coefficient d'attaque de l'arme
Coef. de défense
Votre éventuelle Maîtrise de l'arme
Malus éventuel
Aide mémoire →
vos points d'expérience non utilisés
Votre score en Parade
votre "Défense Spécifique" avec cette arme. (Voir l'aide mémoire)
Votre "Attaque Spécifique"
Vos scores "Attaque" "Défense", et "Affinité pour l'ambidextrie (Y)"

## *Le transit : théories et réalités*

Le transit est le pouvoir de se déplacer à travers l'espace entre des points donnés, les points de transit. Ce pouvoir est l'apanage des Messagers Galactiques, aussi nommés Mega. Les Mega utilisent ce pouvoir pour préserver le fragile équilibre de l'univers : résolvant un paradoxe temporel par-ci, rectifiant le parallèlisme de deux univers par-là...

### La théorie

Le principe du transit est connu depuis longtemps et de nombreuses théories ont été échaffaudées à travers les siècles sans qu'aucune ne recueille les suffrages de la majorité de la communauté scientifique galactique.

A l'heure actuelle, nous devons, par modestie et prudence scientifique, nous borner à exposer les quelques faits maintes fois observés et prouvés sur le terrain de facon empirique mais irréfutable... J'ai dit !

— Chaque point de transit est matérialisé par une construction tétraèdrique de matière, taille et consistance diverses.

— Un corps ne peut rentrer en transit que s'il se trouve à la verticale d'un point de transit.

— Un corps transité se rematérialise toujours à la verticale du point de transit d'arrivée.

— Le fait que la construction déterminant l'emplacement du point de transit ne soit pas visible (enfouie sous terre, ou située sous la surface d'une étendue de liquide, ou encore cachée à la vue) n'altère en rien le transit. Un corps transité se rematérialise à la verticale de ce point de transit, dans l'espace non solide (donc vide, gazeux ou liquide) le plus proche de la construction pyramidale...

Les faits ayant été exposés sans complaisance, passons maintenant à la dure réalité et aux multiples petits désagréments journaliers qu'elle engendre...




### La réalité

Si généralement le point de transit de départ est bien connu, facile d'accès et sans danger, celui d'arrivée peut s'avérer parfois quelque peu «différent»...

S'il hésite sur ce qui attend les Mega à leur point de transit d'arrivée, le Maitre du Jeu lance simplement un dé à 6 faces (1d6 en abrégé) et se réfère à la table de transit ci-dessous (est aussi appelée par dérision : roulette galactique).

### Table de transit

| D6 | Description | Symbole |
|---|---|---|
| 1 | Transit normal | |
| 2 | Le point de transit est situé sous l'eau | |
| 3 | Le point de transit est situé sous terre et une cavité naturelle (ou artificielle) le surplombe. | |
| 4 | Une construction est située juste à la verticale du point de transit. | |
| 5 | Une surprise attend les Mega à leur arrivée (chouette !). | |
| 6 | Transit normal. Le Point est dans une base, un local secret. | |

### *« la roulette galactique »*

Le MJ peut, s'il considère que le point de transit est vraiment dangereux et inhospitalier en diable, lancer plusieurs d6 et en « mixer » les conséquences... Exemple: le MJ lance 3d6 pour le point de transit, il obtient 2, 3 et 5 : le point de transit est donc enfoui sous terre, situé sous la surface de l'eau, et de plus recèle une surprise, diable !

Pour compléter cette table, l'assemblée galactique vous ouvre ses dossiers et vous permet donc de pendre connaissance des divers « désagréments » déjà survenus et qui guettent chaque Mega.

---

*Les Mini Scénarios*

**Les INSTANTANES**  **de CB**

*à développement rapide*

## *Une mission simple*



Plusieurs Mega (les joueurs) sont réunis autour d'une table et attendent dans un silence quasi religieux la venue du maitre espace-temps Prazi Kantel. La guilde des Mega leur a promis une mission simple...

Les vétérans, ceux qui ont bouté les Cruises hors de notre doulce France, retrouvé le « ganymédien égaré », sauvé «le visiteur», bravé « le dandy », survécu à la « planète fatale » et digéré « le soufflé au faux mage » semblent sceptiques.

Les nouveaux, tout frais sortis des classes, portent sur leurs visages ingénus toute la crédulité de la jeunesse, hélas trahie tout ou tard par la réalité de la vie...

Enfin Prazi Kantel fait son entrée, d'un geste auguste il lance un dossier épais sur la table et s'adresse en ces termes aux Mega :

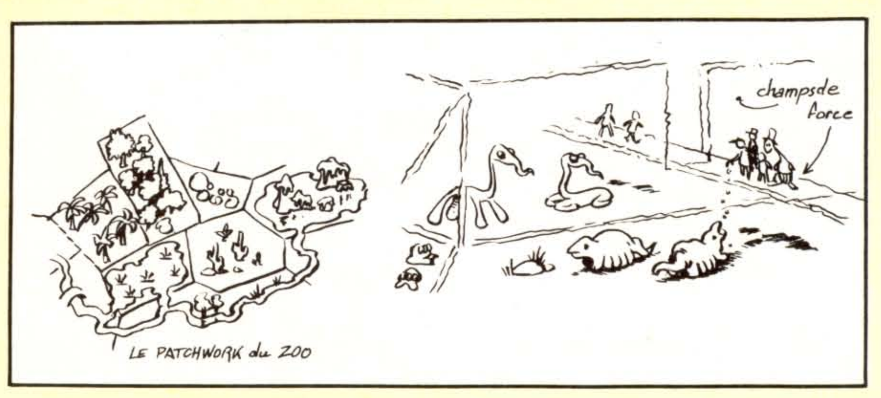
« *J'ai une mission simple pour vous* (sourires désabusés des vétérans, piallements de joie des nouveaux); *voici les faits: un des membres de la délégation diplomatique de Proxima Centaurii 6 a fait une « fugue ». Il nous faut le retrouver et le ramener parmi les siens qui l'attendent pour regagner leur planète.*

*Nous pensons qu'il est retourné « jouer » avec les pensionnaires du zoo galactique que la délégation avait visité la veille. Cela avait eu l'air de beaucoup leur plaire...* (soupir à peine contenu de Prazi Kantel). *Votre mission consiste uniquement à le retrouver et le convaincre de rejoindre les siens. C'est tout, simple non ? »*

Les Mega demanderont forcément des précisions sur le Proximan et le zoo galactique; Prazi répondra à toutes les questions sur le zoo mais restera très évasif sur la nature exacte du Proximan fugeur.

### Le zoo galactique

Il regroupe des milliers d'espèces animales mais aussi végétales et minérales. C'est en fait un immense vivarium formé d'une

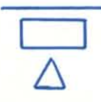




— Le point de transit est situé sous la surface des flots : la profondeur, ainsi que le composition du liquide, restant à la discrétion du MJ !

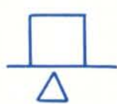
— Le point de transit est situé dans le lit d'un torrent (très) vigoureux.

— Le point de transit est situé en plein Everglades (ou dans tout autre marécage putride).



— Les Mega terminent leur transit dans une caverne peuplée de stalagtites millénaires.

— Autres possibilités : le fond croupissant d'un puits, les égouts d'une grande ville, le métro, une mine de sel de Silésie et enfin la cheminée d'un volcan en éruption (*cette dernière «suggestion» étant à utiliser avec circonspection par les futurs MJ-NDLR*).



— Une prison a été construite à la verticale du point de transit et les Mega sont transités dans une cellule.

— Autres possibilités : une arène antique en activité, une salle de tribunal comble.

— Les Mega achèvent leur transit en haut d'une pyramide collossale qui n'a rien à envier à celle de Khéops.




— Autres possibilités : un derrick de pétrole, la tour Eiffel, une flèche de clocher.



— Le point de transit est à bord d'un vaisseau spatial en route pour une planète-bagne.

— Durant leur «descente», les Mega coupent la route d'un avion gros porteur et sont transités à l'intérieur.

— Autres possibilités: une voiture de particulier en partance pour la « grande migration ».

— Leur transit achevé, les Mega se retrouvent au beau milieu du tournage d'un film à grand spectable style Star Wars, Gengish Khan, Waterloo ou Pavillon noir ! (faire durer le suspense le plus longtemps possible!).

— Transit parfait, vent nul, ciel clair, idéal. Un seul petit détail, ce n'est pas la bonne planète (le décor est malgré tout insolite et grandiose).

— Le transit n'est pas de bonne qualité et les Mega subissent quelques «altérations» minimes (bras de 5 mètres de long, yeux pédonculés).

— Etc...

**Fin avril, un jeu de rôle chez tous les marchands de journaux pour 30 F. MEGA 2 *:** dans le même volume, des règles d'initiation (le jeu de rôle expliqué par la BD) et des règles avancées bien plus détaillées, intégrant le nouveau système de combat paru dans CB l'an dernier. Un effort important a porté sur le background: qui sont les Messagers Galactiques ? leurs buts et leurs motivations,comment tout celà fonctionne, les univers parallèles, les types d'aventure... Quatre scénarios couvrent les divers degrés de jeu, depuis l'aventure simple et « classique » avec les règles de base jusqu'aux délires de mise en scène et de précision du scénario 4.
Des modules signés Didier Guiserix, Jean Balczesak, Denis Gerfaud et Pierre Lejoyeux.
Raffinement supplémentaire: cette nouvelle édition intégre quelques figurines à découper pour ceux qui en manquent, mais surtout l'Ecran du Maitre de Jeu! Quel lusque!

* MEGA 2 est un numéro hors série de Jeux et Stratégie. Publié il y a 2 ans, Mega avait permis à 60 000 lecteurs de s'initier au jeu de rôle. Mais il n'était pas exempt de critiques... Et puis, un jeu de rôle vit surtout par son «suivi»: règles additionnelles, scénarios, etc... A l'époque, nous n'avions pas voulu imposer «notre» jeu dans CB au détriment des autres, en lui consacrant trop de pages. Précaution qui fut un peu poussé à l'extrême, puisque depuis, n'étaient parus que quatre scénarios et bien peu de suppléments. La disette...

marquetterie de «morceaux de nature sauvage», chacun adapté à une espèce animale (ou plusieurs si elles peuvent vivre ensemble sans heurts); on passe sans transition de la jungle à la banquise et de la steppe aride aux marécages.
Les différents animaux sont maintenus dans leur habitat par des champs de force résistants mais non infranchissables (il faut bien que les employés du zoo puissent se déplacer librement d'une parcelle à l'autre). Les Mega devront réussir un jet sous leur force pour passer un de ces champs.
Le zoo se visite à partir d'une passerelle située à 3 mètres du sol et constituée, elle, de champ de force « épais » et légèrement bleuté pour éviter que des étourdis ne marchent dans le vide et ne tombent.
Le MJ est libre de constituer son zoo comme il lui plaira et de le peupler avec les espèces de son choix.

## Le Proximan fugueur

Les Proximans sont des êtres joueurs. Ils adorent que l'on s'occupe d'eux. Leur vie n'est qu'un jeu continuel dont ils ne se lassent jamais. Leur forme est celle d'un lutin rondouillard mais ils peuvent en changer à volonté tout en devant garder le même volume. Ils peuvent devenir invisibles, filamenteux, intangibles, ils sont doués de mimétisme, peuvent voler et sont très intelligents... Toutes les actions entreprises par les joueurs pour l'attraper sont vouées à l'échec, à la charge du MJ de trouver un échappatoire pour le Proximan (un jet de dés derrière l'écran et un regard désolé adressé aux joueurs leur apprenant l'échec de leur tentative, par exemple).
La seule façon de le « vaincre » est de ne pas prêter attention à ses facéties et de lui retirer tous ses « compagnons de jeu » potentiels (les visiteurs et les animaux du zoo devront être évacués dans ce but).
Une fois qu'il n'y aura plus personne, hormis les Mega, pour jouer avec lui et que ceux-ci resteront de glace à ses farces et blagues diverses, le Proximan fugueur déçu du peu de « frénésie » ludique des Terriens acceptera sans problème de les suivre, préférant les siens à ces Terriens trop sérieux à son goût...
Dès les premières tentatives des Mega pour attraper le Proximan, celui-ci se prend d'« amitié » pour eux et de ce fait restera près de « ces humains avec de drôles de jouets ». Les échecs répétés de leurs tentatives mettront peut être à rude épreuve les nerfs des personnages, mais si ceux-ci finalement abandonnent, le Proximan essayera de « raviver » en eux leur flamme ludique; s'il n'y arrivait pas, il s'en irait jouer avec des visiteurs ou des animaux (si le zoo n'a pas été évacué...)
A leur arrivée, les Mega sont accueillis par le professeur Al Grad, vétérinaire en chef de l'hopital du zoo (où séjourne actuellement une dizaine d'animaux divers, tous atteints de dépression nerveuse; la cause en étant bien sûr le Proximan...).
Al Grad conduira les Mega vers l'endroit où se trouve actuellement le Proximan puis les laissera prudemment « opérer » seuls...
Voici quelques possibilités de jeu du Proximan:

— Il rend fou furieux un grand fauve en voulant simplement jouer avec lui.

— Devenu invisible, il soulève les jupes des visiteurs de sexe féminin.

— Il se juche sur un gros animal style éléphant ou diplodocus.

— Il joue une partie de cache-cache avec les Mega, dans les arbres de la zone des grands singes.

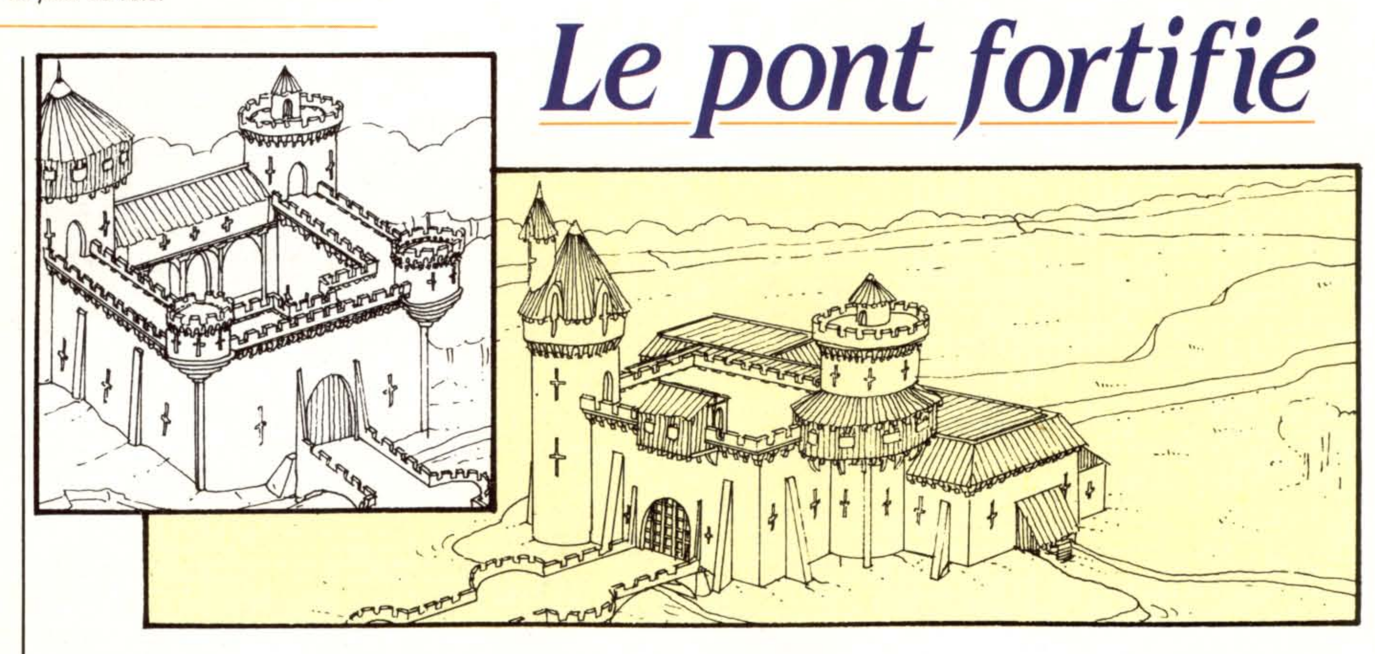
— Il guide des visiteurs. A un virage de la passerelle, il continue tout droit dans le vide en utilisant son pouvoir de voler; les visiteurs captivés par ses explications ne s'en rendent pas compte et chutent dans le vide.

— Il fait semblant d'avoir été touché à mort par une des armes des Mega et joue une agonie digne d'une tragédie antique.

*Pierre Lejoyeux*

*Au Moyen-Age, la réalité dépassait souvent la fiction. Alors, pourquoi ne pas mettre un zeste d'histoire dans vos aventures ? Plans, descriptions, personnalités et idées de scénarios : cette rubrique vous propose tout ce que vous pouvez souhaiter pour réhausser vos parties de jeux de rôle.*

# Le pont fortifié



***En ces temps là, l'homme préférait déjà construire ses ponts en dur. Et s'il pouvait ajouter, çà et là, quelques créneaux, mâchicoulis et autres tours de guêt, ce n'en était que mieux. Car ces temps là n'étaient vraiment pas sûrs...***

## Au secours ! Je ne sais pas nager !

### LE PONT UTILE

Si vous devez traverser une rivière calme et limpide, vous pouvez installer un bac, ce sera largement suffisant. Mais, si vous vous trouvez confronté à un cours d'eau au courant puissant et aux berges escarpées, vous n'avez pas le choix : il faut bâtir.

Souvent, il est possible de faire des merveilles avec quelques morceaux de bois. Imaginez : une matière première pas chère et que l'on peut trouver partout ! Mais quelquefois, les choses se compliquent. Un pont en bois demande un entretien constant et, si vous devez enjamber un cours d'eau très large et tourmenté, autant ne pas vous faire d'illusions, le bois est trop fragile.

Alors quoi ? Eh bien, il ne vous reste plus qu'à retrousser vos manches et à appeler la carrière voisine : la pierre, il n'y a pas mieux ! Les bâtisseurs du Pont d'Avignon l'ont bien compris...

## L'eau et l'or

### LE PONT COMMERCIAL

Les Romains n'en n'ont jamais douté : si vous voulez faire du commerce, vous devez avoir un bon réseau de voies de communication. Et pour ça, les routes ne suffisent pas toujours, parfois, il faut aussi penser à construire des ponts.

L'ennui avec les ponts, c'est que ça coûte cher. Qui va payer les travaux ? Heureusement, depuis l'empereur Vespasien, tout le monde sait que l'argent n'a pas d'odeur. Et s'il y en a un qui sent un peu moins mauvais que les autres, c'est bien celui des usagers.

C'est pourquoi, au Moyen-Age, on trouve souvent à l'entrée des ponts, une petite troupe de militaires en armes qui demande poliment aux passants de s'acquitter d'un petit « droit de passage » ; histoire que le seigneur local -qui, dans sa grande bonté, a financé la construction de l'édifice- puisse rentrer dans ses frais.

Le montant de ce droit de passage varie, la plupart du temps, en fonction des marchandises transportées et de l'utilité du pont ( s'il y a un autre pont à proximité, la concurrence impose ses règles ! ). En tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'avec les tarifs pratiqués, le seigneur local fait rapidement des bénéfices. Mais nul ne s'en plaint, et les pèlerins, marchands et autres colporteurs qui empruntent le pont, sont trop heureux de son existence.

## On ne passe pas !

### LE PONT STRATEGIQUE

S'il existe un usager des ponts qui n'aime pas avoir à s'acquitter d'un droit de passage, c'est bien l'ennemi !

Si une armée projette d'envahir un territoire, elle n'est certainement pas prête à payer quoi que ce soit au seigneur qu'elle attaque. Ce dernier risque un gros manque-à-gagner, mais en plus, il risque de ne pas apprécier que l'on utilise ses beaux édifices pour lui faire du tort.

Les ponts ont toujours été, et resteront sans doute toujours, des points stratégiques importants en cas de guerre. C'est de leur existence, ou de leur absence, que dépend la vitesse de déplacement des armées en campagne.

Alors, il n'est pas rare en période de crise, de voir de fins stratèges « brûler les ponts », rien que pour embêter leur adversaire. Mais, comme la dynamite n'existe pas, il y a un problème quand le pont à détruire est en pierre...

Maintenant, réfléchissons. S'il y a un pont en pierre, c'est que le cours d'eau qu'il

enjambe n'est *vraiment* pas facile à traverser. Donc, l'ennemi ne reculera devant rien pour s'emparer d'une voie d'accès pratique donnant sur les territoires qu'il convoite. Alors, pourquoi ne pas fortifier le pont ? Ainsi, il constituera, avec la rivière, un formidable ouvrage de défense dont il sera la porte. Une porte de pierre qu'il sera terriblement difficile d'ouvrir, si l'on n'en possède pas la clef...

# LE PONT DE KASER

## Un duc, une rivière et des ennemis

Depuis quelques décénies, les guerres se sont multipliées dans la région. Avant, le château du Duché de Kaser était entouré par de larges étendues de territoire qui le garantissaient contre les attaques surprises venant des frontières. Mais, depuis les derniers affrontements, le Duché a perdu beaucoup de son étendue. Désormais, entre les ennemis et le château, il n'y a plus qu'une rivière aux flots tumultueux : l'Atrendil.

Conscient qu'il vaut mieux prévenir que guérir, le duc a fait détruire tous les ponts alentour, sur près de trois cents kilomètres. Il n'en a conservé qu'un seul : celui qui se trouve à proximité de son château, afin de conserver toute sa liberté de déplacement. Mais ce pont là, il lui a prêté toute son attention.

Conçu comme une place forte, il est composé de deux bastions ( un sur chaque rive ) reliés par les nombreuses arches qui enjambent l'Atrendil. Si l'envahisseur se présente via la terre, il lui faudra subir un déluge de flèches tombant des remparts du premier bastion. Et si ce dernier est pris, il faut encore traverser le pont lui-même et s'exposer à un torrent de projectiles alors qu'il est à découvert. Par la rivière, ce n'est pas plus facile. Le pont est crénelé sur toute sa longueur et des mâchicoulis placés aux bons endroits permettent de bombarder de flèches, de poix et d'huile bouillante des « navigateurs » qui auraient déjà fort à faire, pris au milieu des tourbillons et des rochers qui ne sont pas rares sur le cours de l'Atrendil.

Dans le deuxième bastion, le duc a fait établir un moulin à eau, auquel tous les paysans de son domaine doivent se rendre pour faire moudre leur grain. Non seulement cela lui permet d'avoir quelques revenus complémentaires, mais ainsi, il peut protéger un moulin qui risquerait autrement d'intéresser les brigands qui infestent la région.

Enfin, il réclame un droit de passage élevé ( une pièce d'or en moyenne ! ) à toutes les personnes qui désirent emprunter le pont pour entrer ou sortir de son territoire. Mais, même après avoir acquitté cette taxe, celles-ci doivent se soumettre à une fouille sévère destinée à empêcher les infiltrations d'espions étrangers dans le duché ( voir encadré ).

## Les hommes

**Gurth Rovak**

Grand, musclé et couturé de cicatrices, cet ancien capitaine de mercenaires s'est illustré dans de nombreuses batailles. Après sa célèbre victoire de la Passe d'Astarian, ses adversaires l'ont surnommé « le Dogue à la Hache ». En effet, Gurth ne se sépare jamais de sa hache, « Main Dure », son arme préférée, et il a su, par le passé, faire preuve de ses qualités militaires. Aujourd'hui, le duc de Kaser, son ami de toujours, lui a confié la garde de son pont fortifié. Mais l'inaction est pénible à cet aventurier, et il ne rêve que de grandes batailles et de chevauchées héroïques. Ses hommes le soupçonnent de s'adonner à la boisson, le soir, dans ses quartiers personnels. Quoi qu'il en soit, Gurth a aujourd'hui plus de cinquante ans et il s'acquitte parfaitement de sa tâche. Ses soldats le craignent, car il a des colères retentissantes, mais ils ont également confiance en lui, car c'est un chef de grande valeur. Au repos, Rovak porte toujours une cotte de mailles ; au combat, il revêt son armure de plaques ouvragée qui accentue la puissance de sa silhouette.

**Aster Maryl**

C'est l'un des six lieutenants ( 3 par bastion ) placés sous les ordres de Rovak. Jeune ( 30 ans, à peine ) et ambitieux, il est la preuve vivante que la valeur n'attend pas le nombre des années. Sa maîtrise aux armes et son courage, lui ont permis d'obtenir son poste. Un observateur non prévenu pourrait croire, en le voyant pour la première fois, qu'il est maigre et sans force. Erreur ! Aster est très grand (1,98 m) et ses muscles sont souples et puissants ! Il n'a, en fait, que deux défauts. D'abord, il manque un peu d'intelligence et préfère par dessus tout le combat à la réflexion. Ensuite, il lui arrive à l'occasion de faire preuve de cruauté et d'injustice, ce qui n'est pas pour le rendre très populaire auprès de ses hommes. Aster porte en permanence une cotte de mailles et son arme favorite est l'épée bâtarde.

**Guillaume d'Encôme**

Fils cadet d'une famille noble, Guillaume a été placé très tôt dans une institution militaire. Aujourd'hui, à quarante ans passés, il est devenu un clerc estimé et compétent qui remplit les fonctions de médecin et d'aumonier. Jovial et franc, il est un camarade estimé de tous. Sa silhouette courte et son visage rond mangé par la barbe sont pour une bonne part responsables de son excellente réputation. Il est équipé d'une cotte de mailles et son arme favorite est une grosse masse d'arme, dont il sait se servir avec dextérité, mais qu'il répugne à utiliser à moins d'y être contraint.

**Silas Nemesis**

Austère et froid, ce magicien ne réside pas au pont même. Il préfère habiter une petite hutte de branchages construite sur les flancs de la colline du château. Pourtant, Silas remplit une fonction importante : protéger par l'art des arcanes la place forte. Sa barbe noire et son visage émacié interdisent toute estimation de son âge. Certains vont même jusqu'à prétendre qu'il serait plus âgé que le plus vieux des chênes du Duché... Mais, ce mage habile et puissant n'a que faire des racontars. Versé dans les pratiques divinatoires, il semble toujours vivre avec une longueur d'avance sur le reste du monde. Le plus grand reproche qui lui est fait, est de ne jamais révéler ce qu'il sait : il préfère agir. Il manie bien la dague, mais sa profession lui interdit le port de l'armure.

**Barin Valihl**

Meunier de son état, Barin est aussi une fieffée crapule. A force d'intrigues, il est parvenu à être nommé à la tête du moulin du pont. Depuis, il n'hésite pas à abuser de sa position. Non seulement ses tarifs sont exorbitants, mais en plus, il n'hésite jamais à prélever pour son profit exclusif une part considérable de la farine qu'il produit. Petit et malingre, ce vieillard indigne n'a qu'une ambition : gagner toujours plus d'argent. Il passe ses journées à compter ses richesses et à battre son aide, Elias. Barin est prêt à faire tout ce qu'on peut lui demander, pourvu qu'on y mette le prix...

**Les archers**

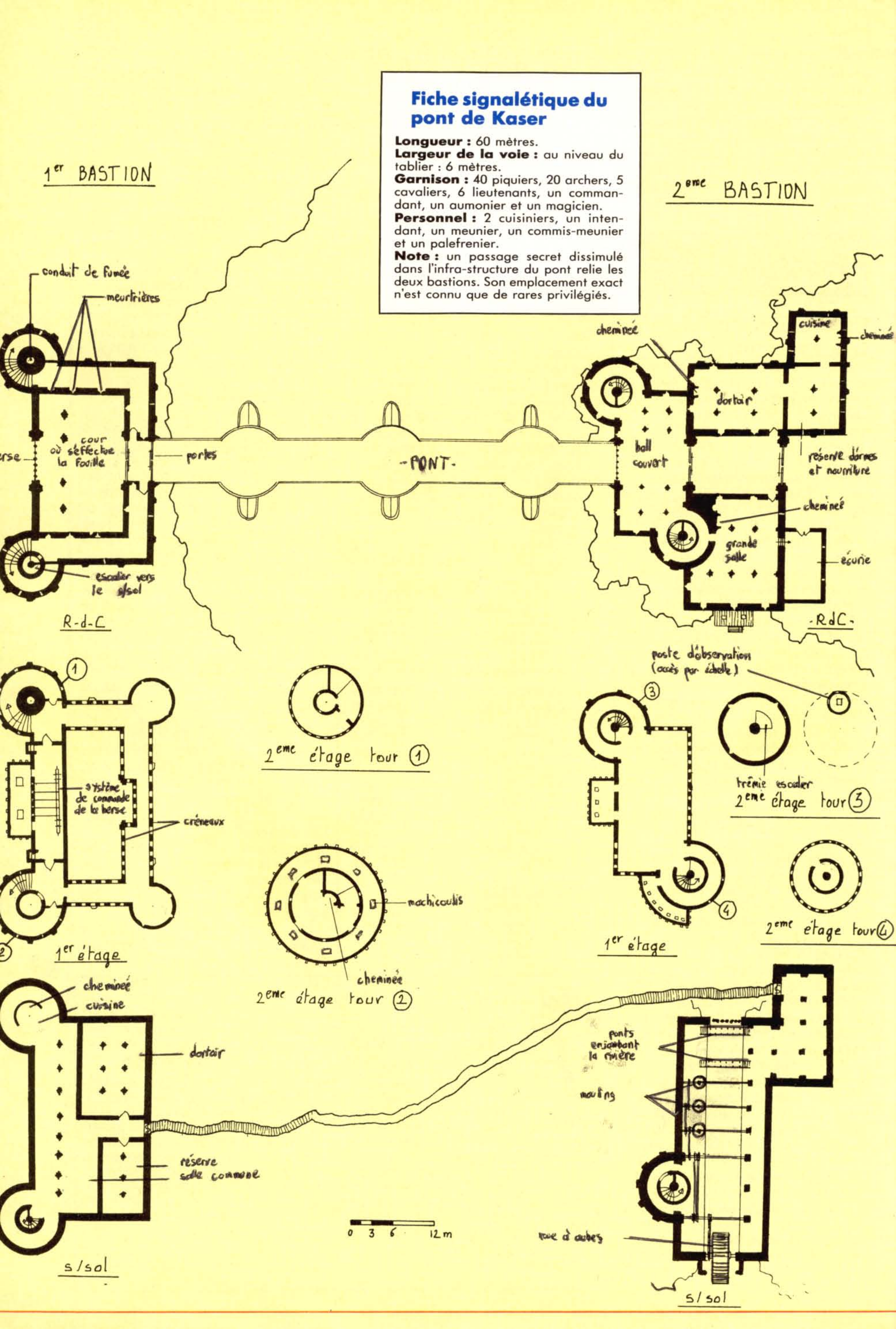
Ils se considèrent eux-mêmes comme l'élite de la garnison du pont. C'est sur eux que repose la majeure partie du dispositif défensif de l'ouvrage. Ils refusent de se mêler aux autres soldats, qu'ils appellent avec mépris les « fouilleurs de coquins ». Ils portent des cottes de mailles et sont armés d'arcs longs et d'épées.



## La fouille

*Pendant toute la matinée, nous avons attendu notre tour. Une foule bigarrée encombrait la rive devant le premier bastion. Il y avait là nombre de baladins, marchands et autres petits bourgeois. Une procession religieuse s'était installée à l'écart, et nous avons été divertis pendant de longues heures par la discussion animée à laquelle se livrait un prêtre et l'un des gardes du pont. L'écclésiastique revendiquait la priorité de passage et refusait l'idée même d'une fouille. Mais, c'est finalement à coups de pied dans le bas du dos qu'il fut contraint de suivre la procédure normale ! Enfin, nous avons été autorisés à passer. La herse s'est levée et je suis entré dans le bastion en compagnie de neuf autres voyageurs ( le passage se fait par groupe de dix ). Arrivés dans la cour intérieure ceinturée de hautes murailles crénelées et percées de meurtrières, nous fûmes conviés à nous déshabiller entièrement, alors que des piquiers ( il y en avait sept, je crois ) fouillaient attentivement nos biens. Un chariot fut même entièrement démonté ! Pas moyen de faire autrement qu'obéir aux ordres : partout, en haut des remparts et derrière les meurtrières, on pouvait deviner des archers prêts à tirer...*

Extrait du journal personnel d'un espion qui fut pendu sur l'ordre du duc de Kaser.




## Fiche signalétique du pont de Kaser

**Longueur :** 60 mètres.
**Largeur de la voie :** au niveau du tablier : 6 mètres.
**Garnison :** 40 piquiers, 20 archers, 5 cavaliers, 6 lieutenants, un commandant, un aumonier et un magicien.
**Personnel :** 2 cuisiniers, un intendant, un meunier, un commis-meunier et un palefrenier.
**Note :** un passage secret dissimulé dans l'infra-structure du pont relie les deux bastions. Son emplacement exact n'est connu que de rares privilégiés.

**Les piquiers**
Aussi mal considérés que mal payés, les piquiers sont affectés à la garde, à la fouille et aux patrouilles. Pour oublier leur condition, il leur arrive souvent de boire plus que de raison. Ils peuvent facilement être corrompu, pour la plupart, et n'hésitent pas, de temps à autre, à dérober quelques richesses aux personnes qu'ils fouillent. Ils sont vêtus d'armures de cuir et armés de lances.

## La monotonie de la vie de garnison

Les jours se suivent et se ressemblent sur l'Atrendil. Après seulement quelques semaines, n'importe quel soldat prend des manies et des habitudes, et les menaces de guerre sont bien vite oubliées.
La nuit, la garde est composée de trois hommes ( un sur chaque bastion et un sur le pont ), qui sont relevés toutes les deux heures.
A six heures, soldats et personnel ( cuisiniers, meuniers, etc... ) sont réveillés par un coup de trompe. Les déjeuners, copieux, sont servis dans les salles communes des bastions.
A sept heures, portes et herses sont ouvertes et les premiers voyageurs sont admis à la fouille. Le moulin est mis en branle.
De midi à une heure, les soldats ont droit à une légère collation qu'ils consomment pendant leur service.
A la tombée du jour, les portes sont refermées. Après avoir soupés, les soldats se retrouvent pour une veillée où ils sont autorisés à boire un peu d'eau de vie. Les lieutenants vont faire leur rapport au commandant.
Chaque semaine, les équipes changent de bastion et les droits de passage collectés sont envoyés sous bonne garde au château.
Deux fois par mois, un lieutenant accompagné par une vingtaine d'hommes ( 15 piquiers, 5 archers ) part en patrouille d'inspection à la frontière. Son absence ne dépasse jamais 3 jours.

## Le pont : mode d'emploi

Il est évident qu'aucun groupe d'aventuriers ne peut espérer conquérir ce pont fortifié de haute lutte. Pourtant, il est possible de vivre bien des aventures en le prenant pour centre, comme le démontrent les suggestions de scénarios ci-dessous :

**Un pont trop loin...**
Le roi de Gondulwir a de grands projets de conquête. Il engage les aventuriers pour tenter une opération de commando contre le pont de Kaser. De nuit, ils devront essayer de s'introduire dans le pont et semer un maximum de désordre ( mettre le feu, abattre les gardes, détruire la salle d'armes, etc ... ). A l'aube, les armées du roi arriveront en vue du pont et passeront à l'attaque. L'idéal serait que les portes soient ouvertes...
*Note pour le M.J. :* laissez aux joueurs la possibilité d'échaffauder divers plans. Il n'y en a qu'un seul qui ait quelques chances de réussite, mais il est dangereux ! Il s'agit de descendre de nuit la rivière dans une barque. Une fois amarrée aux piliers du pont, il faut les escalader ( un voleur peut passer en premier pour accrocher une corde aux créneaux ). Ensuite, prudence et habileté aux armes seront les conditions de la réussite. Si les aventuriers se font prendre, il sera temps pour eux d'imaginer un moyen d'évasion...

**Un pont trop loin ( bis )**
Variante du précédant, ce scénario est plus adapté à des personnages débutants. Cette fois-ci, c'est le duc de Kaser qui engage les aventuriers. Profitant d'une traîtrise, une troupe d'orcs a pris possession du pont. Les armées du duc se sont rassemblées et sont prêtes à passer à l'assaut. Mais, le duc craint des pertes importantes en cas de choc frontal. C'est pourquoi il demande à quelques hommes déterminés de s'arranger pour que les portes soient ouvertes au moment de l'arrivée de ses troupes.
*Note pour le M.J. :* cette aventure peut être résolue, grosso-modo, comme la précédante. La principale différence est que les orcs sont bien moins organisés que les troupes régulières du pont. De plus, ils sont relativement moins dangereux que des hommes d'arme aguerris.

**L'ultime défense**
La peste noire a décimé les habitants du Duché de Kaser. La plupart des soldats du pont se sont enfuis, ne laissant qu'une dizaine d'entre-eux dans les bastions ( ex : Gurth, cinq archers et quatre piquiers ). Gurth est malade. Le duc, qui n'a plus personne sur qui compter, demande aux aventuriers d'aller organiser la défense du pont.
*Note pour le M.J. :* voici l'occasion ou jamais de tester les aptitudes tactiques de vos joueurs. Laissez les organiser les tours de garde et les patrouilles. Faites en sorte qu'ils partent recruter de nouveaux hommes dans les villages voisins. Puis, faites leur rencontrer divers personnages non-joueurs qui désirent traverser le pont ( ex : un prêtre, un comte et sa suite, etc ... ). S'ils font consciencieusement leur travail, ils seront toujours à l'affût d'éventuels espions. A vous de crééer vos « James Bond » médiévaux. Et quand tout aura été essayé, lancez une attaque contre le pont. Les combats peuvent être héroïques... et passionnants !

**Un paquet encombrant**
A Hylmar, petite cité marchande du Duché, les aventuriers sont contactés par un petit homme rondouillard qui répond au nom de Kaldis. Il se présente à eux comme un pauvre pélerin qui se languit de sa fille et voudrait lui faire parvenir un petit colis. Il propose une belle somme ( 10 pièces d'or ) à celui qui voudra bien transporter son paquet au delà du pont. Si les aventuriers examinent le paquet, ils ne trouvent rien d'anormal : quelques gâteaux, une écharpe, etc ...
*Note pour le M.J. :* le papier d'emballage est en fait un plan du pont fortifié écrit à l'encre sympathique. Les gardes du pont connaissent le truc et le découvriront sans problème. Si les aventuriers découvrent l'astuce avant le départ, ils pourront demander à Kaldis un salaire bien plus conséquent ( 1000 pièces d'or ). Sinon, les gardes du pont les jetteront en prison et il leur faudra faire la preuve de leur innocence ( en retrouvant Kaldis, par exemple ).

**Un petit travail bien tranquille**
Si les aventuriers se retrouvent à court d'argent, ils peuvent essayer de se faire engager dans la garnison du pont. Il leur faut alors démontrer leur habileté aux armes et leur attachement au Duché. Quelques patrouilles frontalières dans cette région dangereuse peuvent faire gagner un peu d'expérience à n'importe quel personnage.

**Et que Silas meure !**
Encore une opération commando. Les aventuriers sont engagés pour abattre le magicien du pont. Depuis quelques semaines, celui-ci ne quitte plus les bastions. Pour ce travail, les employeurs potentiels sont nombreux : le roi de Gondulwir, un concurrent de Silas, le parent d'une de ses victimes ( qui a dit que le magicien était un ange ? ), etc ...
Sabotages, contrebande, tant de choses sont encore possible avec le pont de Kaser. A vous de les imaginer. Un jour peut-être, vos joueurs seront fiers d'avoir visité « la porte de Pierre ». Mais, c'est à vous de leur servir de guide...

*Cyril Rayer et Yann Soitino*

## Les grands chantiers médiévaux

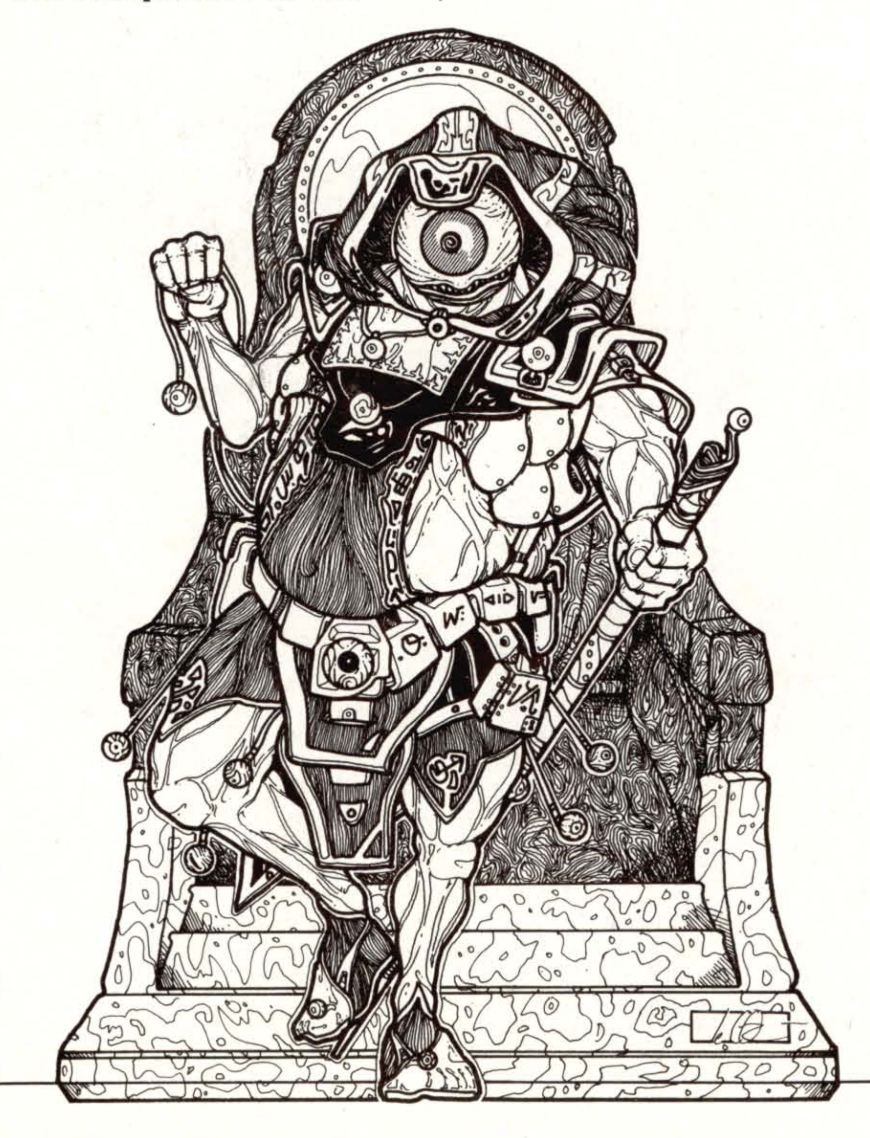
Etre architecte au Moyen-Age était un métier enrichissant, mais dangereux. En effet, trop souvent, des seigneurs qui ne désiraient pas courir le risque de voir dévoilés les secrets de leurs fortifications, n'hésitaient pas à faire mettre à mort ceux qui en avaient conçu les plans...
La main-d'œuvre n'était pas très bien lotie, elle non plus. Composée essentiellement de paysans qui participaient aux chantiers dans le cadre des corvées qu'ils devaient à leur seigneur, elle ne connaissait que les affres d'un labeur exécuté dans des conditions épouvantables. La nourriture n'était pas toujours de première qualité et le travail pénible avait toutes les caractéristiques de l'esclavage. Seuls les contre-maîtres tiraient leur épingle du jeu. Véritables spécialistes de la construction ( maçons, topographes, etc ... ), ils constituaient une caste à part qui avait pleinement conscience de ses prérogatives ( voir l'origine des Francs-Maçons ).




*Quelques monstres et objets étonnants dont certains nés de l'imagination débridée de nos lecteurs. Heureux veinards : ils ont gagné un abonnement à Casus Belli !*

## *QAST'ALLÂMI père des Ma'ians*

**Fréquence :** unique
**Classe d'armure :** -2
**% dans le repaire :** 100 %
**Points de vie :** 86
**Nombre d'attaques :** 3 (ou 1)
**Dommage par attaque :** 2-5/2-5/1-4 (ou par type d'arme)
**Attaques spéciales :** voir texte
**Défenses spéciales :** voir texte
**Résistance à la magie :** 25 %
**Taille :** 1,97 m
**Vitesse de déplacement :** 4 km/H
**Alignement :** Loyal-Mauvais
**Type de trésor :** à l'appréciation du MJ
**Niveau/Pts d'expérience :** VIII/6563
**Capacités psioniques :** immunisé contre *Blast*
**Jet de protection ou de toucher :** comme un guerrier niveau 8.
**F :** 18(62), **I :** 18, **S :** 9, **D :**12, **C :** 16, **CH :** -2.



Cet effrayant monstre de haute et forte stature est un des trois survivants d'une race de démons déchus : les Ma'ians. Agé de 243 ans, il a su sauvegarder jusqu'à présent une bonne partie de ses pouvoirs initiaux.

Qast'Allâmi est doué d'une « seconde vue » qui lui permet de connaître le futur proche (sept jours maximum) d'un personnage. Pour cela, il lui suffit de fixer le personnage concerné durant dix minutes. C'est une action qu'il peut engager à tout instant et sans cesser pour autant l'occupation qu'il a sur le moment. Un jet de protection contre les sorts est applicable mais avec un malus de −5. Si le personnage réussit son jet de protection, Qast'Allâmi ne pourra retenter un sondage que 24 heures plus tard. En revanche, si le sondage est réussi, et si le personnage veut attenter à la vie ou aux biens de Qast'Allâmi dans la semaine qui suit, alors on considère que ce dernier en est informé.

L'œil géant qui lui tient lieu de tête, détient un pouvoir hypnotique. Inquiétant, l'œil impressionne et déconcentre l'adversaire, permettant à Qast'Allâmi de frapper le premier à chaque round. Ce pouvoir n'est efficace qu'en combat corps à corps.

Qast'Allâmi est immunisé contre les sorts *Command, Light, Darkness, Cause fear, Cause blindness, Hold person, Charm person,* les sorts d'illusionniste et les sorts fantasmagoriques du premier, deuxième et troisième niveau. Il est lui-même lanceur de sorts. Il est en effet en possession d'un livre de sorts spécifiques aux magiciens Ma'ians, contenant trois sorts de même niveau. Qast'Allâmi est capable de jeter chaque sort une fois par jour.

Nyctalope, Qast'Allâmi fait un redoutable combattant la nuit. Il se bat généralement avec un bâton magique + 1 portant le nom de « Bois-Foll ». Celui-ci cause 2—8 points de dégâts et inflige dans le même temps une attaque magique. Cette attaque n'est effective que si le bâton a réellement touché l'adversaire. La forme de cette attaque est imprévisible : elle est tirée au hasard avec un D6. Les formes d'attaques varient selon le chiffre obtenu :

1-La victime devient daltonienne.
2-La vue de la victime baisse de 50 % (-1 au toucher).
3-La vue de la victime baisse de 75 % (-2 au toucher).
4-La victime devient borgne.
5-La victime devient aveugle.
6-La victime est définitivement aveugle.

La sixième attaque ne peut être guérie que par un *Limited Wish*. Un jet de protection est accordé à la victime. « Bois-Foll » lui permet aussi de devenir invisible une heure par jour.

Suite page 53



Suite de la page 44

Qast'Allâmi apparaît généralement vêtu de riches parures et d'armures fines. Mégalomane et paranoïaque dangereux, il méprise ceux qui l'entourent et n'a confiance qu'en ses Qast'Allâmjnûn. Il ne peux en contrôler plus de 66, mais il les maitrise très bien à distance (500 km maxi). Le repaire du Qast'Allâmi sera généralement gardé par 5D8+10 de ses Qast'Allâmjnûn.

## Le livre noir des Ma'ians

**Sanglante Cécité**

Portée : 10 mètres
Durée : 5 rounds
Jet de protection : 1/2
Composant : 1 œil
Etendue de l'effet : 1 personne
Temps de jet : 20 secondes

Ce sort provoque un violent afflux de sang vers la tête. Le personnage se vide de son sang par les orifices oculaires durant cinq minutes. Au premier round, le personnage subit un D8+1 de dégâts et est entièrement aveuglé par le liquide rouge. Au deuxième round il subit un D6+1 de dégâts et peut à nouveau se battre mais à — 4 au touché. Au troisième round il subit un D4+1 de dégâts et frappe à — 3. Au quatrième round il perd un D4 points de vie et frappe à — 2. Au cinquième round, la victime est à nouveau totalement aveuglée et perd un D8+1 points de vie. C'est uniquement 2 rounds plus tard (soit 7 rounds après le lancer du sort), que le personnage pourra enfin recouvrer entièrement la vue. Si le jet de protection est réussi, les dégâts sont divisés par deux. Ce sort n'atteint que les créatures à sang chaud.

**Yeux de verre**

Portée : 10 mètres
Durée : instantané
Jet de protection : 1/2
Composant : 1 pierre précieuse (50 GP)
Etendue de l'effet : 5 m × 5 mètres
Temps de jet : 20 secondes

Par ce sort, le magicien crée une pluie artificielle d'yeux en verre. Brève mais violente, la pluie cause 10D4 points de dégâts. Au deuxième round, les billes de verre s'étalent sur une surface de 10 × 10 mètres. Les victimes qui se trouvent dans cette surface et qui continuent à se battre enlèvent — 2 à leur toucher et ont 2 chances sur 6 de tomber à chaque round. Le lanceur du sort, lui, peut évoluer sans difficulté, les billes s'écartant sous ses pieds. La surface est praticable au bout de 8 rounds. Un jet de protection réussi divise les dégâts par deux.

**Jnûn Création**

Portée : touché
Durée : permanent
Jet de protection : à — 2
Composant : 1 comateux
Etendue de l'effet : 1 personne
Temps de jet : 1 heure

Grâce à ce sort, Qast'Allâmi est capable de contruire un Qast'Allâmjnûn (voir description plus loin). Une fois par mois, ce sort lui donne la possibilité de construite un Majorqast'Allâmjnûn (voir description plus loin). Ce sort nécessite un corps encore vivant (au moins — 5 au dessous de 0).

Un jet de protection est accordé à la victime mais 2 niveaux en dessous de son niveau et à — 2. La victime doit ensuite tirer un pourcentage de *System Shock Survival* (Constitution) afin de voir si elle supporte la transformation qu'engendre l'incantation. Dans le cas d'une réussite totale, la victime devient dans l'heure, une sorte de zombi, obéissant aveuglément à son constructeur.

## La légende des trois Ma'ians

Parchemin retrouvé dans la bibliothèque d'un château abandonné. Son déchiffrage demande une bonne semaine à un clerc du cinquième niveau minimum.

*« Les miens crachent que les Ma'ians furent les plus grands parmi nous »*
*« Nos prêtres bavent qu'ils choisirent l'alignement du Diable »*
*« Dans le sang s'est inscrite la punition »*
*« Nos Maîtres savent qu'en réchappèrent le père, le fils et la fille Qast »*
*« De leurs trois têtes fondues sera enfin forgée l'épée des trois vues »*
*« En leur temps, Démons agiront »*

Au parchemin est joint une étude de celui-ci. C'est l'œuvre d'un petit bibliothécaire de campagne. Ce travail de plusieurs années n'est compréhensible qu'une fois le parchemin déchiffré. L'étude révèle l'adresse actuelle de Qast'Allâmi et celle de ses enfants. Elle explique qu'une fois les trois têtes décapitées et réunies dans une même forge, un feu rouge sang s'allume. Ce feu magique donne la possibilité à un maître forgeron de contruire une épée magique puissante. Selon le bibliothécaire, Qast'Allians, le fils de Qast'Allâmi, serait en possession d'un parchemin décrivant clairement les pouvoirs de cette épée.

Dans le prochain numéro, vous trouverez la description de Qast'Allians et des pouvoirs de l'épée à construire.

*Que la quête commence !!!*

## QAST'ALLÂMJNÛN

**Nbre. apparaissant :** 1 à 12
**Classe d'armure :** 4
**% dans le repaire :** 90 %
**Dés de vie :** 3 D8
**Nombre d'attaque :** 2
**Dégâts :** 2-5/2.5
**Attaques spéciales :** voir texte
**Défenses spéciales :** voir texte
**Résistance à la magie :** standard
**Intelligence :** 6
**Taille :** selon l'individu
**Vitesse de déplacement :** 10 Km/H
**Alignement :** Loyal-Mauvais
**Type de trésor :** aucun
**Niveau/Pts d'expérience :**
- Soldat : 3/60 4 par PdV
- Sergent : 4/100 + 5 par PdV

D'une extrême maigreur, les Qast'Allâmjnûn sont à peu de choses près, de véritables zombis. Ils sont atrocement défigurés par un œil, gros comme un poing, qui émerge de leur front. Celui-ci a un léger pouvoir hypnotique : il permet au Qast'Allâmjnûn de ralentir les réflexes de son agresseur et de bénéficier d'un bonus de + 2 au jet d'initiative. Etant nyctalopes, ils peuvent parfaitement se battre dans le noir le plus opaque.

Les Qast'Allâmjnûn sont immunisés contre les sorts *Sleep*, *Hold*, *Command*, *Charm person*, et les sorts d'illusionniste du premier niveau. Bien que ce ne soit pas des morts vivants, ils sont « tournables » par les clercs (comme des goules); cependant ce contrôle est impossible ou est annulé en présence de Qast'Allâmi.



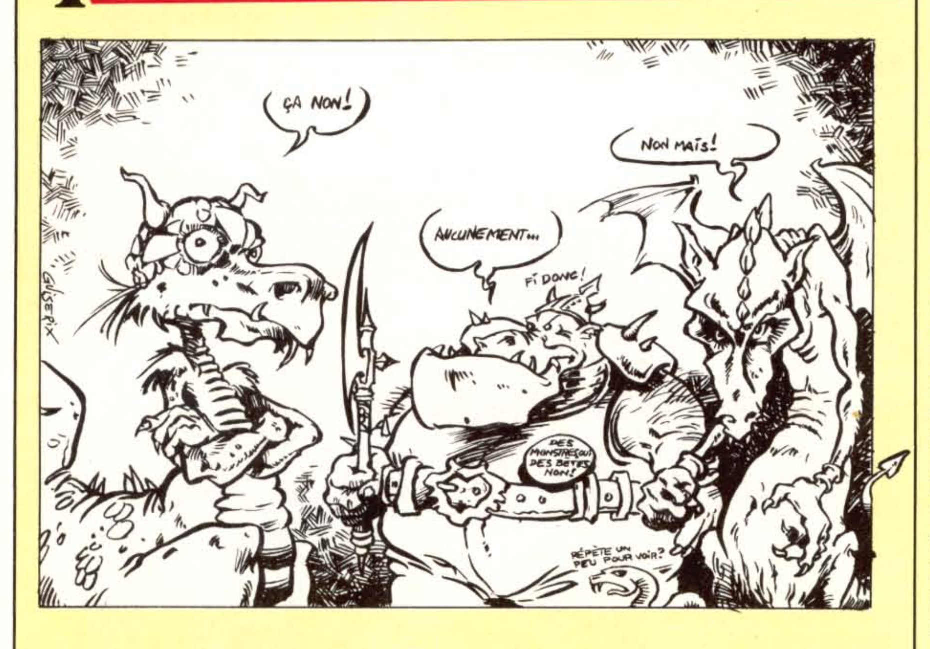
Pour dix Qast'Allâmjnûn, il y a un Majorqast'Allâmjnûn (possédant, lui, 12 d'intelligence, 5 dés de vie et 2 de classe d'armure) jouant le rôle de sergent. Ces derniers ne se battent pas à mains nues comme les Qast'Allâmjnûn, mais à l'aide de deux couteaux dont l'un est en forme d'hameçon (2attaques/dommages : 2-7/2-7). Sur un 18, 19 ou 20 naturel à la deuxième attaque, le Majorqast'Allâmjnûn désarme son adversaire. A noter que cette « botte » ne marche que si le score, aussi haut soit-il, touche effectivement l'adversaire. Dans ce dernier cas, on ne comptera pas les dégâts de cette deuxième attaque.

Les Qast'Allâmjnûn ont une espérance de vie de 1D4 ans.

*Emmanuel Le Coz*

Un reportage exclusif et exceptionnel Casus Belli de notre envoyé spécial Amédée Adifas

# On n'est pas des bêtes




Il n'y a point de sot métier, il n'y a que de sottes gens. C'est ce que je répétais en me traitant de tous les noms. Le rédac'chef m'avait encore bien embobiné : *« Amédée, yé té lé dis. Il n'y a qué toua pour cette enquête. Qué tou portera oune badge qué personne il té frappera. Et pouis, c'est nostre plous grandé announceur qué nous lé commandite, qué si tu refouse tou est à la porte ».*

Et me voilà, devant le Centre de contrôle de tous les donjons de l'univers, avec mon badge blanc d'indétectabilité. Fouillant dans mes poches, je relis une dernière fois les chiffres alarmants de la pré-enquête : plus de 30 millions de morts par semaine. Etripés, brûlés, asphixiés, congelés, tronçonnés, empoisonnés... la liste est tout simplement affolante...

Froissant la feuille, j'appuie sur le bouton rouge devant moi.

Deux portes s'ouvrent presque aussitôt, le liftier, son uniforme aux couleurs blanches et rouges, me demande :

—*« Quel niveau, Monsieur ? »*

—*« Le premier »*, répondis-je. Autant commencer par la base, c'est là que j'aurais les réponses les plus spontanées.

Je me retrouve d'un coup à côté d'un paladin en armure rutilante, d'un sorcier à l'air fourbe et d'un voleur débonnaire. Je suis invisible et silencieux, l'enquête peut commencer.

A peine vingt secondes plus tard, mes « compagnons » ouvrent une porte et découvrent quatre orcs en train de faire une bataille corse (un des meilleurs jeux du monde). Ces derniers protégent une bourse contenant trente pièces de cuivre. Presque instantanément, le carnage commençe. Profitant de la cohue, je sauve l'un des orcs pour l'interviewer.

—*« Que pensez-vous de vos conditions de travail ?*

*— Grunt, à peine un jour qu'on était là. Cool, qu'il nous disait l'employeur. Je rigole, mais tu sais combien d'orcs y passent par semaine. J'espère que t'as fait des études en masse thématique. Dix mille donjons avec des orcs, une moyenne de douze orcs par donjon. Ça fait six millions deux cent quarante mille orcs en moins par année. Et il parait que c'est un job cool ».*

Dans ma petite tête je fais un calcul rapide : il y a une population reconnue d'environ dix millions d'orcs, la gestation est d'environ six mois, ce qui veut dire qu'ils font « ça » sans arrêt pour maintenir la population. Et encore, on ne devrait plus voir que des bébés. Je fais part de mes réflexions à l'orc, en soulignant le bon côté des choses.

— *« Znort, vous rigolez, on n'est pas des bêtes ! Déjà qu'on se bat toute la journée, on n'a vraiment pas le temps pour la bagatelle ».*

Je le laissai donc là, le temps que le paladin lui tranche la gorge. Mais je sentais bien que j'avais mis le doigt sur quelque chose qui puait. Mon enquête se poursuivit de la même manière à travers les niveaux. Du plus petit kobold jusques aux dragons rouges, l'évidence était criante : d'où venaient donc tous ces monstres ? Si l'on s'en référait à la seule logique, il y a longtemps qu'ils auraient dû tous être exterminés.

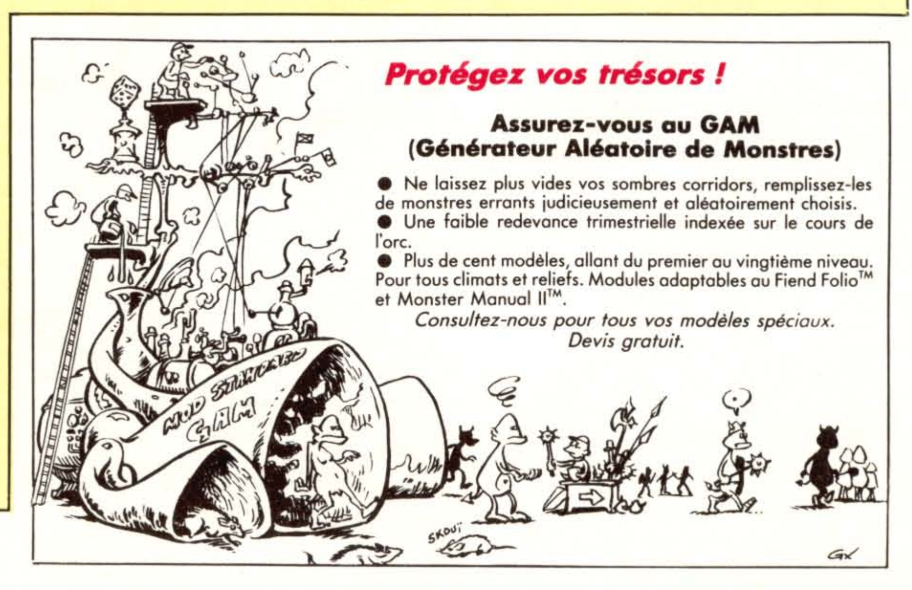
Je résolus alors d'interroger un magicien puissant, fourbe et vicieux. Un de ceux dont le donjon est rempli à chaque couloir de monstres errants en pagaille. Je sentais que j'approchai du but. Il consentit à parler contre force pièces d'or. (J'attends avec impatience de voir la tête du rédac'chef à la lecture de ma note de frais).

— *« Mon brave monsieur. Mais si on laissait nos donjons sans renouveler nos protections, les aventuriers nous dévaliseraient en moins de deux coups de cuillère à chaudron. Heureusement, comme tous les hommes de progrès, je crois dans les monstres aléatoires errants. Et, à ce titre, je suis très content d'être assuré au GAM ».*

Le GAM. Bien sûr ! Le sponsor principal de notre journal. Il me semblait que mon enquête avait atteint sa fin, et qu'il ne me restait plus qu'à l'enterrer, en y accrochant l'un des prospectus publicitaires de notre bienfaiteur. Après tout, je comptais aussi m'assurer une bonne retraite.

*Amédée Adifas*





*Dans cette rubrique, vous retrouvez les plus grands noms de la B.D. Ils se prêtent avec gentillesse au jeu du dessin et Casus vous bichonné l'écologie de la bestiole. A vous de faire vivre ce mois-ci le jivrain noir.*

# Dis monsieur Loisel, dessine moi un monstre...




Le jivrain noir vit exclusivement dans les bois de châtaigniers. Il a la taille d'un écureuil commun et son dos est recouvert d'une carapace d'aiguilles qui le protège et l'aide à se camoufler parmi les bogues.
C'est un animal essentiellement grégaire, on le trouve en tribus nombreuses, de 50 à 80 individus. Ces tribus se composent pour moitié de mâles, le reste se répartissant entre les femelles et les jeunes.
Le jivrain hiberne durant tout l'hiver, vivant sur ses réserves de châtaignes. Il creuse de petits terriers dont l'entrée se trouve entre les racines des arbres.
La période la plus dangereuse pour rencontrer les jivrains est à l'automne. C'est l'époque des amours, et ça les rend très irritables ( la gestation se fait durant l'hiver et la naissance a lieu au printemps. Les jeunes sont verts, couverts d'aiguilles molles, un mois durant ). Ils se nourrissent alors à profusion de châtaignes, ainsi que de feuilles de châtaigniers. Gare à celui qui serait surpris à se goinfrer de ces délicieux fruits de la forêt. Ou pire, qu'il soit maudit celui qui ramasserait un jivrain en le confondant avec une bogue.
Dès que la tribu se sent menacée, les femelles se mettent à pousser des cris très aigus, allant jusqu'aux ultra-sons. Les individus qui ne réussissent pas leur jet de résistance ( avec un fort malus si les jivraines sont proches ) se retrouvent complètement paralysés. C'est le moment que choisissent les mâles pour se jeter en grappe sur la victime, et la couvrir de leur urine. Cett urine est corrosive, pénétrante et paralysante.
Son effet de paralysation est de huit jours. Pendant ce temps, la corrosion se produit en retirant une point de vie par heure. Cette corrosion est l'une des plus étranges existante. Elle rend l'épiderme de plus en plus dur, comme un cuir traité par un maître tanneur. Par contre, l'acide continut son effet à l'intérieur de l'organisme, le transformant en pulpe.
Il suffit ensuite aux jivrains de creuser l'épiderme dur, sorte de garde-manger, pour se nourrir d'une nourriture pré-mâchée ou la donner aux jeunes.
L'effet de paralysie peut^etre annulé par un sort de guérison magique. En termes d'AD & D, il s'agit d'un *Cure Light Wounds.* Pour l'Ultime Epreuve c'est un sort de Soins.
L'effet corrosif est beaucoup plus sournois. Après 48 heures, il n'y a plus rien à faire, à part abréger les souffrances de la victime, si elle est encore vivante.
Avant 24 heures, le sort de soins magiques a suffi à annuler aussi l'effet de l'acide, si l'on a nettoyé la victime à grande eau. Entre 24 et 48 heures, seul un *Regenerate* est efficace pour AD & D.Dans le monde de l'Ultime Epreuve, il faut lancer un sort de Transformation sur la victime pour la changer en jivrain. Au bout d'une journée, le corps du jivrain a annulé les effets de l'acide et on peut à nouveau transformer l'aventurier dans sa forme antérieure.
Au cas où les aventuriers n'ont pas à leur disposition ces moyens magiques, ils peuvent quand même s'en sortir. Une décoction à base de feuilles de châtaigniers élimine à la fois l'effet de paralysie et celui de l'acide. Il faut faire avaler la décoction, ainsi qu'en oindre le corps paralysé. ( Evidemment, il faut toujours agir avant 48 heures ).

*Caractéristiques pour*
**Advanced Dungeons & Dragons**

**Fréquence :** non commun
**Nbre apparaissant :** 50-80
**Classe d'armure :** 6 dos / 8 ventre
**Mouvement :** 12"
**Dés de vie :** 1-4 points de vie
**% dans le repaire :** 95 %
**Type de trésor :** cuir spécial
**Nombre d'attaques :** 3 ( griffes+ morsures )
**Dégâts :** 1-2/1-2/1-2
**Attaque spéciale :** voir ci-dessous
**Défense spéciale :** non
**Résistance à la magie :** standard
**Alignement :** neutre
**Taille :** petite ( écureuil )
**Capacités psioniques :** non

*Caractéristiques pour*
***l'Ultime épreuve***
*Eprouvées par Fabrice Cayla*

**Potentiel d'Attaque :** 25 à 35
**Potentiel de Défense :** 0
**Points de Vie :** 2 à 5
**Dégâts :** 1D3
**Protection Naturelle :** 1 dos / 0 ventre
**Vitesse de Déplacement :** -
**Chances d'apprivoiser :** 10 %

Un tanneur et un armurier qui travailleraient le cuir obtenu par l'action de l'urine des jivrains seraient grandement récompensés. Ils obtiendraient alors un vêtement souple comme une armure de cuir normale, mais dont la protection serait l'équivalent d'une cotte de mailles.
Certains explorateurs nous ont ramené des rumeurs selon lesquelles il existerait des jivrains rouges. Les savants pensent plutôt qu'il s'agit de jivrains qui en vieillissant changent de couleur et se mettent à vivre en solitaire. Affaire à suivre...
Renseignements patiemment recueillis par
*Pierre Rosenthal*

*Oeuvres de Régis Loisel*

**Dargaud :**
— *La quête de l'Oiseau du Temps,* ( La Conque de Ramor, Le temple de l'Oubli, Le Rige ). Textes de Letendre.
**Ludovic Trihan :**
— Un portfolio-histoire : *L'Offrande.*
**Ecole des Loisirs :**
Illustration de livres pour enfants
— *Le Minotaure*
— *La Toison d'Or*

# Rêves de la Lune Bleue




## Le sujet dans ses grandes lignes

Au cours d'une veillée, lors d'une certaine conjonction astrale, la *Lune Bleue* et le *Miroir d'Oniros*, dont l'effet est de faire se refléter tous les rêves, passés, présents, à venir, les uns dans les autres ; les personnages des joueurs vont entendre les récits de trois voyageurs. Trois « rêves » présentés comme *vrais* par leurs auteurs, et possédant tous les trois le même point commun : la présence de la Lune Bleue. Dès qu'ils dormiront, les personnages se retrouveront dans un « quatrième rêve », lui aussi marqué par la Lune Bleue. Ils s'y retrouveront *malades*, atteints d'une maladie galopante, le *Bleu Rêve*. Le but de l'aventure sera alors de trouver le remède. Les personnages s'apercevront (sans doute) que le « rêve » où ils se trouvent semble être le *reflet* des trois rêves précédemment racontés lors de la veillée. Pour trouver la solution, le remède, il faudra qu'ils comprennent de quelle façon et jusqu'à quel point *leur* rêve est le reflet des trois autres.

## La veillée

C'est le 14e jour du mois de la Couronne, première pleine lune après le solstice d'été. Les personnages des joueurs sont dans l'auberge ou la maison des voyageurs d'un petit village tranquille. Il y a pas mal de monde, d'autres voyageurs, des villageois. Dans une ambiance chaleureuse et animée, on discute après le souper. Récits de

**Ce scénario pour Rêve de Dragon est prévu pour 4 à 5 voyageurs. Les personnages peuvent être débutants ou légèrement expérimentés.**

voyages, d'expériences vécues, de rêves. Certaines histoires sont abracadabrantes. Pour nombre de personnes, rêve et réalité se mêlent sans discernement.
A un moment, alors que la lune monte au zénith, un vieux voyageur dira : *« Regardez comme cette nuit de pleine lune après le solstice est exceptionnelle ! La lune est bleue et le Miroir d'Oniros est inscrit dans le ciel ! »* Un jet de *Vue* à — 4 permettra de trouver à la lune un vague reflet bleu inhabituel, mais sans plus. Quant au Miroir d'Oniros, un jet de *Intellect/Astrologie* à — 1 permettra d'en connaître la signification. A défaut, le vieux voyageur, un fervent astrologue, l'expliquera lui-même si on le lui demande. Cette conjonction astrale renforce les rêves et les fait se refléter les uns dans les autres, rêves passés, présents, à venir, de façon à obtenir une *unité*, un reflet unique pouvant mériter le qualificatif de *vrai* au même titre que le Grand Rêve rêvé par les Dragons. Oniros abolit les différences d'échelle entre tous les rêves, en sorte qu'il n'y en a pas qui puissent être *moins vrais* que les autres.
La conversation en rebondira de plus belle. Et c'est ainsi que trois rêves vont être racontés. (Les joueurs peuvent prendre des notes ; mais si ensuite ils ne se souviennent plus d'un détail non noté, le Gardien des Rêves ne pourra le leur rappeler que s'ils réussissent un jet de *Intellect* à — 2).

## Rêve Nº 1

Je me trouvais, dit le conteur, près d'un large fleuve coulant en flots rapides vers le Sud. Dans le ciel, la lune formait un grand disque bleu. Je n'avais jamais vu une lune aussi bleue. Sur le fleuve, son reflet s'éparpillait en mille crêtes de lumière que le courant emportait dans sa course. Je fus alors saisi du désir violent de découvrir vers où courait ainsi le reflet de la lune bleue. Près de la berge, il y avait un pêcheur avec sa barque. *« Vends-moi ta barque*, lui dis-je, *je veux descendre le fleuve et savoir où il mène. — Descendre le fleuve est la voie de l'oubli*, répondit-il. — *N'y a-t-il rien au-delà de l'oubli ? — Rien ! »* fit-il encore. J'insistai néanmoins et il accepta de me vendre sa barque. Bientôt, le fleuve m'emporta. Le courant était très vif, et de véritables rapides ne tardèrent pas à m'entraîner. Un grondement en aval m'apprit que le fleuve allait se briser en une grande chute d'eau. Mais, dans les rapides, je ne pouvais plus gouverner la barque. La chute m'entraîna comme un bouchon de liège, je fus aspiré, ce fut le naufrage. J'aurais dû me rompre les os ou mourir noyé. Au lieu de cela, quand je fus capable de comprendre ce qui s'était passé, je découvris que je gisais, sain et sauf, dans une grotte située derrière la chute d'eau. Des remous providentiels avaient dû m'y expédier. Devant moi, la grotte était fermée par le grand rideau de la chute, et derrière moi s'ouvraient trois tunnels. Il ne faisait pas sombre, les parois étaient phosphorescentes. J'entendis alors une musique provenir du tunnel du milieu et je décidai de la suivre. Quand le tunnel déboucha sur un autre croisement, je choisis encore la voie d'où provenait la musique. Je pouvais maintenant l'entendre clairement. C'étaient des voix de jeunes filles, mélodieuses, mêlées d'accords de luth ou de harpe... Je débouchai finalement dans une grande salle. Douze jeunes filles s'y tenaient effectivement, assises en rond, chantant et jouant.

*Ce scénario est entièrement fondé sur le rêve. L'aventure vécue par les personnages est un rêve au sens littéral du terme : un rêve dans le Grand Rêve. Il a pour but d'illustrer que, dans l'univers de Rêve de Dragon, rêve et réalité se confondent sans cesse. Les joueurs comprendront sans doute assez vite qu'il ne s'agit que d'un rêve, mais la réussite dépendra de la façon dont ils l'appréhendent : s'ils ne le prennent que pour un simple rêve ; ou, au contraire, s'ils le prennent pour la réalité ; ils auront moins de chances de trouver la solution que s'ils le prennent pour ce qu'il est : rêve et réalité ensemble.*

Elles m'adressèrent un signe de bienvenue et l'une d'elles me dit : *« Tu as bravé la descente du fleuve et ton courage va être récompensé. Sache qu'au-delà de l'oubli, il y a le souvenir. Par le chemin que tu as suivi, tu te souviendras toujours de tes rêves et ceux-ci seront toujours la réalité »*. Puis elles m'embrassèrent l'une après l'autre et... je me réveillai au baiser de la douzième.
Il n'empêche, conclut le conteur, que ces filles ont dit vrai. La preuve est que je me rappelle parfaitement de ce rêve et que, depuis, je me rappelle de tous mes rêves. C'était donc plus qu'un rêve : c'était la réalité.

## Rêve Nº 2

J'ai moi aussi rêvé de la lune bleue, dit le second conteur. Or c'était un rêve et ce n'en était pas un. J'ai rêvé ma propre mort. A ce titre, il semble que ce ne puisse être qu'un rêve, et pourtant je suis bien placé pour savoir que ce fut la réalité... la réalité d'une *autre vie*, peut-être. Voici mon histoire. J'étais voyageur, allant au hasard des chemins. Je m'aperçus un jour que mon corps, mon visage et mes mains, se couvraient de plaques d'un bleu sombre. Sous ses plaques, ce n'était pas seulement ma peau qui était malade, mais je sentais aussi que mes os faiblissaient. Heure après heure, je perdais de mon endurance. J'arrivai alors à l'auberge d'un village. Hélas ! l'aubergiste refusa de me recevoir. J'étais atteint, disait-il, de la *maladie du Bleu Rêve*, une maladie contagieuse et mortelle. Nombre de villageois en étaient déjà décédés. *« N'y a-t-il aucun remède ?* m'écriai-je. — *Si*, répondit l'aubergiste. *Il en existe un. — Alors pourquoi les villageois n'y ont-ils eu recours ? — Parce qu'ils étaient trop lâches*, dit-il encore, *ils ont préféré mourir dans leur lit plutôt que d'affronter le gardien du remède. Sache en effet que sur une colline avoisinante se dresse un chêne énorme et séculaire. Un orifice est creusé entre ses racines, avec un escalier qui descend sous la terre jusqu'à une grotte où coule en permanence une fontaine d'eau bleue et pétillante. Cette eau est le seul remède qui guérisse du Bleu Rêve. Seulement, au pied de l'escalier, se trouve le gardien... un monstre abominable que l'on appelle Tournedent »*.
Je décidai quand même de tenter ma chance et je me mis en route vers le chêne séculaire dès le soir-même. Dans le ciel, la lune était énorme et complètement bleue. Je ne l'avais jamais vue si bleue. Je me demandais quel présage en tirer. Je trouvai finalement le chêne et l'escalier plongeant sous ses racines. Je tenais à deux mains ma bonne et forte épée. Hélas ! quand le Tournedent se jeta sur moi, je compris malgré mes coups d'estoc et de taille que je ne tiendrais pas longtemps. C'était une créature féroce. L'horreur est qu'on eût dit qu'il n'y avait non pas un gardien, mais deux ! Que dis-je ! qu'il y en avait trois ! Tandis que des pointes acérées me déchiraient de toutes parts, la magie d'un œil jaunâtre me pétrifiait d'une pluie de sortilèges...
Oui, c'est ainsi que, dans la réalité d'un autre rêve, je rencontrai la mort un soir où la lune était bleue.

## Rêve Nº 3

J'ai également connu la lune bleue, dit le troisième conteur, mais dans la *réalité*. Car, quant à moi, je préfère croire que c'est *maintenant* que je rêve. Et l'idée de me réveiller sans jambes ni bras dans une coquille d'escargot me rend fou!... Ecoutez. C'était comme aujourd'hui, la première pleine lune de l'été, et une grande fête était donnée dans le village où je m'étais arrêté. Sur une prairie toute ronde et toute entourée d'arbres, on avait installé des table de banquet avec des guirlandes de fleurs et de feuilles ; des lampions avaient été accrochés aux arbres ; et toute la nuit on avait bu et mangé, et ri et dansé... Je dus m'assoupir un moment. Lorsque je rouvris les yeux, une énorme lune bleue trônait dans le ciel au-dessus de la clairière. Tout baignait dans sa lumière : les tables jonchées des reliefs du festin, les cruches, les bancs renversés, les guirlandes déjà défraîchies, les lampions grésillant et sur le point de s'éteindre. La fête était finie, l'aube était proche. Ça et là, des couples enlacés chuchotaient dans l'herbe. Un buveur solitaire était encore attablé... Soudain, du centre de la clairière, une voix tonitruante explosa : *« Bouchez-vous les oreilles ou mourez ! »* Malgré l'absurdité de l'ordre, j'y obéis aussitôt. Je me bouchai les oreilles et fermai également les yeux.
J'eus l'impression qu'une tempête silencieuse secouait invisiblement la clairière. Puis, comme il ne se passait plus rien, je rouvris les yeux et me débouchai les oreilles. La lune bleue continuait d'éclairer les reliefs de fin de fête, mais dans l'herbe, les couples enlacés étaient maintenant curieusement immobiles. Je n'eus pas besoin de les examiner de près pour comprendre qu'ils n'avaient pas obéi à l'ordre et ne s'étaient pas bouché les oreilles. Et c'est alors qu'une autre voix jaillit du centre de la clairière. Elle disait : *« Je dis toujours la vérité ! »* Au centre de la pelouse se dressait une cage de cristal et un bel oiseau multicolore y sautillait, un oiseau muni de quatre pattes. Un *Oiseau-Oracle !* Sachant que ces oiseaux ne répondent qu'à une seule question et disent toujours la vérité, je lui posai la question qui me brûlait les lèvres depuis toujours : *« Où trouverai-je un trésor ? — Dans ton rêve ! »* répondit-il. Et sur cette réponse, la cage disparut et l'Oiseau-Oracle s'envola. Alors la première voix éclata à nouveau : *« Malheureux ! tu as fais fuir mon unique Oiseau-Oracle ! Je vais te transformer en escargot ! »* Et je vis à qui appartenait la voix. C'était un magicien vêtu d'une robe noire et coiffé d'un large béret noir, penché, qui dissimulait l'un de ses yeux jaunâtres. Il tendait le doigt vers moi. Je pris la fuite, mais une soif horrible me taraudа bientôt et je dus ralentir. C'était comme si j'avais du sel plein la bouche, plein les jambes. Je ne pouvais plus courir. Je rampais dans le sel. Un sel

gluant qui se collait à moi de toutes parts. Je multipliai néanmoins les efforts, tant qu'à la fin, épuisé, je sombrai dans le sommeil...
Je ne suis jamais retourné dans ce village. Je ne veux pas perdre mon unique trésor : ma vie. Car je sais que si je revois cette maudite clairière, je me réveillerai pour patauger à nouveau dans le sel.

## Le Bleu Rêve



On hoche la tête à ces récits, on fait des commentaires. Puis, peu à peu, les conversations s'éteignent. Il est tard et chacun va se coucher. Il est indispensable pour la suite que les personnages des joueurs aillent également dormir. Dans tous les cas, à l'heure de l'Araignée, où qu'ils soient et qu'ils le veuillent ou non, le sommeil sera plus fort qu'eux et ils s'endormiront. Ils se réveilleront bientôt, non pas dans un lit, mais allongés dans l'herbe d'une clairière, dans l'environnement d'une fin de fête campagnarde : tables avec reliefs de banquet, lampions déclinants, etc... De fait, c'est *exactement* le même paysage et la même ambiance qu'au début du rêve N° 3. Dans le ciel de la clairière trône une énorme lune, réellement *bleue* cette fois. Tous les personnages des joueurs sont là, et leur équipement au complet (sacs, armes, etc) se trouve non loin d'eux. Mais, détail angoissant, tous se sentent *faibles*, et ils peuvent noter qu'ils ont tous, sur le visage et les mains, des plaques d'un *bleu sombre*. En ce qui concerne leurs souvenirs, ce sont ceux des joueurs et rien de plus (la veillée, les différents conteurs, etc). S'ils pensent maintenant rêver, ne pas les détromper ni les confirmer dans cette idée. Et s'ils s'étonnent vraiment de leur situation actuelle, leur dire : si vous avez passé toute la nuit à faire la fête, pas étonnant que vos idées ne soient plus très claires ce matin ! Et puis vous vous sentez faibles, regardez ces plaques bleues : vous êtes *malades*.
Ils ont en effet contracté le *Bleu Rêve*. Ils n'ont pas perdu de points de *Vie*, mais leur *Endurance* actuelle et *maximum* a baissé de 6 points. Par exemple, un personnage ayant normalement 26 points d'*Endurance*, n'en a plus que 20 et, sans dormir ne peut remonter que jusqu'à 10. 20 est devenu son *Endurance maximum*. Dès maintenant, tous les personnages perdront automatiquement 2 points d'*Endurance* à la fin de chaque heure, cette perte délimitant à nouveau l'*Endurance maximum*. Cette descente va durer jusqu'à ce que l'*Endurance* (maximum) soit égale à F.R. CONST. Ensuite, le personnage ne perd plus 2 points d'*Endurance* par heure (elle se stabilise) mais 1 point de *Vie* à la place. Cette maladie est très *particulière*. Le rituel de Narcos *Guérison des Maladies* est impuissant contre elle. Un jet de *Intellect/Médecine* à — 5 donnera tous les renseignements énoncés ci-dessus. Mais en ce qui concerne le remède : *il n'en existe pas de connu...*
Aux personnages de réagir maintenant. Ils sont à la fin de l'heure du Château Dormant. L'aube se lèvera dans 40 minutes. S'ils établissent un rapport entre leur situation et les rêves entendus à la veillée, ils peuvent penser que le remède existe néanmoins. Il existe en effet, mais à eux de le trouver, et vite !

## Gaspe

C'est le nom du petit village près duquel se trouve la clairière de fête. C'est un village normal et banal ; et il en va de même de ses habitants. Aucun d'eux n'est malade et aucun d'eux n'a jamais entendu parler de cette maladie ni, a fortiori, du remède. Non loin du village coule un large fleuve en direction du Sud. Les villageois l'appellent le *Fleuve Sans Nom*. Sur la rive proche du village sont mouillées deux ou trois barques de pêche. Mais les pêcheurs ne s'aventurent jamais à plus d'un kilomètre en amont ou en aval du village. Au Nord, le fleuve coule en effet entre les *Collines des Groins* ; et au Sud, il traverse une désolation, un plateau désertique appelé *Pays de l'Oubli*. Nul n'y va jamais ni n'en est jamais venu. Un pêcheur acceptera néanmoins de vendre sa barque. Il en demandera 2 PA. En cas de marchandage, considérer qu'il a 10 en *Volonté* et niveau 0 en *Commerce*.
Les joueurs doivent en effet comprendre qu'ils n'ont pas d'autres indications que le récit des trois rêves pour trouver le remède. Leur situation semble être le reflet des rêves 2 et 3. Or, s'il est bien question d'un remède dans le rêve N° 2, les villageois n'ont jamais entendu parler de colline avec un chêne séculaire. Cependant, la présence d'un large fleuve coulant vers le Sud doit leur rappeler le rêve N° 1 et leur faire penser que leur situation doit *aussi* être le reflet de ce rêve-là. En toute « logique », ils devraient descendre le fleuve.

## Le Fleuve Sans Nom

C'est effectivement la seule et bonne route. Les voyageurs peuvent se contenter de le longer à pied ou le descendre en barque. Deux heures plus tard à pied, ou une heure plus tard en barque (ne pas oublier les pertes d'*Endurance*), le courant devient très rapide. Un jet de *Ouïe* à — 3 permettra de distinguer un sourd grondement en aval : une chute d'eau. Si les personnages sont au milieu du fleuve dans les rapides, deux d'entre eux (au minimum) doivent réussir un jet de *Dextérité* à — 2 (+ *Navigation* facultativement ) pour regagner la berge. En cas d'échec, recommencer avec une difficulté accrue de — 1, selon la règle usuelle. Avec un échec total, le contrôle est perdu et la barque file inexorablement vers la chute. Le fleuve fait 40 mètres de large. Si on se jette à l'eau, on considérera qu'un seul jet de *Natation* est néanmoins nécessaire. La difficulté en est de — 3, avec un malus supplémentaire de — 1 pour chaque 3 points d'*Encombrement*.
La chute d'eau fait 16 mètres de haut. A cet endroit, le plateau désertique est coupé net, perpendiculairement, et forme d'Est en Ouest une falaise à perte de vue. En bas, au pied de la chute, le fleuve se sépare bientôt en plusieurs bras parmi des marécages de saules et de roseaux. Un personnage entraîné par la chute doit jouer un jet de *Chance* (ajusté astrologiquement). De son résultat dépend le jet d'*encaissement* au terme de la chute : Echec Total = + 10 / Echec = + 6 /Réussite normale = + 2 / Significative = 0 / Particulière = — 4 / Critique = — 6. (Ces ajustements s'entendent sur les 2d10.) Pour nager au bas de la chute, si on en est encore capable, la difficulté est encore de — 3, mêmes malus que plus haut.
Pour atteindre le bas de la chute en descendant le long de la falaise abrupte, il faut réussir 2 jets d'*Agilité/Escalade* à — 3 (un jet tous les 8 mètres). Si un système de corde est mis en place, un seul jet à + 1. En cas de chute, la réception se fait sur « sol normal » (ajustement 0).

## L'Ilot

Les personnages examineront en vain la chute d'eau : *il n'y a pas de caverne derrière*. Comment interpréter la suite ?...
S'ils s'éloignent de plus de 30 mètres de la chute d'eau et de son grondement, leur faire tirer un jet de *Ouïe* à — 1. D'un îlot situé dans les marais, parmi les saules et les roseaux, à une centaine de mètres de là, semble provenir une musique : *un chant produit par des voix de jeunes filles*. Si les personnages s'aventurent d'eux-mêmes dans les marais, le chant est perçu automatiquement à 50 mètres de l'îlot (à 80 mètres de la chute). Cela fait penser aux voix du rêve N° 1.Mais est-ce la bonne piste ?
De fait, c'est encore le triple reflet des 3 rêves, car il s'agit de *Sirènes*. Reflet du N° 1, car c'est malgré tout la bonne et unique voie ; reflet du N° 2, car il s'agit de gardiens féroces ; reflet du N° 3 : *« Bouchez-vous les oreilles ou mourez ! »*
A 50 mètres de l'îlot (dès qu'il est perçu automatiquement), le chant peut être identifié pour ce qu'il est en réusssissant *Ouïe/Légendes* à — 4. A 25 mètres, il peut être identifié pareillement avec une difficulté — 1. Mais cette distance est également celle à partir de laquelle il faut réussir un jet de *Volonté* à — 3 ou être irrésistiblement attiré par les monstres. Entre les roseaux, les Sirènes seront *visibles* à une distance de 20 mètres. Leur nombre sera identique à celui des personnages. Il n'y a maintenant qu'une seule solution : détruire ou contrer les Sirènes d'une façon ou d'une autre, car c'est sur cet îlot que se trouve l'indice suivant.

### Les Sirènes

| | | | |
|---|---|---|---|
| **TAILLE** | 10 | **REVE** | 13 |
| **CONSTITUTION** | 12 | **VIE** | 11 |
| **FORCE** | 12 | **ENDURANCE** | 26 |
| **PERCEPTION** | 11 | **Protection** | d2 |
| **VOLONTE** | 12 | **VITESSE** | 4, dans l'eau 12 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Serres** | 13 | niv + 4 | init 10 | + dom + 2 |
| **Crocs** | 13 | niv + 4 | | + dom + 2 |
| **Esquive sol** | 8 | niv 0 | | |
| **Esquive eau** | 15 | niv + 5 | | |

## L'Arbre aux Fruits Bleus

Au centre de l'îlot pousse un arbre assez bas, du genre olivier, au tronc très large, noueux et tordu de racines. Ses feuilles sont noires et il est couvert de fruits ressemblant à des olives quoique d'une couleur *bleue*

*claire.* Entre les racines de l'arbre, un large trou s'enfonce dans le sol, avec des marches visibles, creusées à même la terre. Un frou-frou d'ailes se fera entendre parmi le feuillage de l'arbre. Sur une branche apparaitra un oiseau multicolore, pourvu de quatre pattes, qui considérera les personnages d'un air impatient.
Un jet de *Intellect/Botanique* à — 5 identifiera l'arbre comme un *Salier*. Ses fruits ont une si forte concentration de sel qu'ils sont immangeables. Si quelqu'un essaie, qu'il joue *Goût* à + 2. Si le jet réussit, il recrache aussitôt tellement c'est salé. S'il échoue, il mâche encore un peu et est brusquement pris de terribles nausées pendant un nombre de *rounds* égal à son F.T.CONST + 2. A chacun de ces rounds, réussir un jet de *Constitution* à — 2 ou perdre chaque fois 1 point d'*Endurance* (normalement récupérable dans les limites de l'*Endurance maximum*).

(même réponse qu'au N° 3). De même, à toute question où c'est possible tout en restant véridique, il devra de préférence faire cette réponse : *dans ton rêve !* Le conteur N° 3 pense qu'il est un escargot capturé par le magicien, mis à dégorger dans le sel, et que sa mort est imminente. Il n'est en vie que parce qu'il *rêve* qu'il est humain et libre. Il ne veut pas perdre, dit-il, son seul trésor, *sa vie*, en se réveillant. L'Oiseau-Oracle lui a donc bien dit la vérité en lui disant qu'il trouverait un trésor dans son rêve.
Si les joueurs arrivent à déduire cela (c'est loin d'être évident, mais c'est justement l'intérêt !), ils comprendront qu'il leur faut maintenant *rêver*. Et pour cela, un seul moyen : *dormir*. Mais pour qu'ils l'admettent, il faut d'abord qu'ils aient admis qu'ils ne dorment pas déjà, qu'ils sont à la fois dans un rêve et dans la réalité (comme tout bon personnage « normal » de Rêve de Dragon).

## *Magicien au Béret Noir*

Né à l'heure du Château Dormant

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **TAILLE** | 11 | **VOLONTE** | 15 | **VIE** | 11 |
| **CONSTITUTION** | 10 | **INTELLECT** | 14 | **ENDURANCE** | 26 |
| **FORCE** | 11 | **EMPATHIE** | 13 | **Protection** | d2 |
| **AGILITE** | 12 | **REVE** | 15 | **VITESSE** | 12 |
| **DEXTERITE** | 14 | **Mêlée** | 11 | | |
| **VUE** | 12 | **Lancer** | 13 | | |
| **OUIE** | 11 | **Dérobée** | 11 | | |

Endurance actuelle 26, Rêve actuel 15

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Dague mêlée** | niv + 2 | init 7 | + dom + 1 |
| **Dague jet** | niv + 4 | init 10 | + dom 0 |
| **Esquive** | niv + 4 | | |

*Voie d'Oniros + 5/ Voie d'Hypnos + 5.*

**Sorts :** *NON-AGRESSIVITE* / PEUR* / PETRIFICATION* / BOIS EN EAU / INVOCATION D'UN GUERRIER SORDE.*

**Sorts en réserve :** *NON-AGRESSIVITE* par Hypnos (HN : tirer 1d12) en L4. *PEUR*, 8r, par Hypnos (HN : tirer 1d12) en M2. *PETRIFICATION*, par Hypnos (HN : tirer 1d12) en L3.
Son demi-rêve est actuellement dans les Monts de Vdah, en M3.

Cependant l'oiseau sera toujours aussi impatient. Comment interpréter tout cela ? L'escalier sous l'arbre est tentant. Mais dans le rêve N° 2, il ne conduit le personnage qu'à la mort. Même chose ici ou presque. La présence du *sel* est là pour montrer que le magicien du rêve N° 3 ne doit pas être loin. C'est lui, en effet, qui se trouve au pied de l'escalier sous l'arbre. Epaulé par 2 *Guerriers Sordes*, il fait office de Tournedent. (Non pas un ni deux, mais *trois* gardiens ! disait le conteur N° 2. Et, à cause du béret penché, cet unique œil jaunâtre ?...) Reste l'*Oiseau-Oracle.* C'est effectivement lui la solution. Les personnages peuvent tout savoir sur ces oiseaux en réussissant *Intellect/Légendes* à 0 (à moins qu'ils ne les connaissent déjà). A la seule question qui peut lui être posée, il dira toujours la vérité. Mais au Gardien des Rêves d'être astucieux et, tout en disant la vérité, d'en dire le *moins possible.* Toutefois, si on lui demande : *où est le remède ?* l'oiseau devra obligatoirement répondre : *dans ton rêve !*

## La Porte

Au pied de l'escalier, sous l'arbre, une grotte aux parois phosphorescentes est occupée par le magicien au béret noir et ses deux Guerriers Sordes. Le magicien sera à tort ou à raison persuadé que les voyageurs ont mis en fuite son bel Oiseau-Oracle. Il sera automatiquement agressif. Et si les personnages fuient, ils seront poursuivis. (Noter toutefois que la poursuite sera peu efficace, les Guerriers Sordes en armure lourde ne pouvant courir.)

## *Les Guerriers Sordes*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **TAILLE** | 15 | **VOLONTE** | 13 | **ENDURANCE** | 40 |
| **CONSTITUTION** | 14 | **EMPATHIE** | 11 | **Protection** | d6+6 |
| **FORCE** | 16 | **REVE** | 10 | **VITESSE** | 14 |
| **AGILITE** | 13 | **Mêlée** | 14 | | |
| **DEXTERITE** | 12 | **Dérobée** | 9 | | |
| **PERCEPTION** | 12 | **VIE** | 15 | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Epée large** | niv + 6 | init 13 | + dom + 5 |
| **Dague** | niv + 5 | init 12 | + dom + 3 |
| **Corps à corps** | niv + 5 | init 12 | + dom (d4+2) |
| **Bouclier lourd** | niv + 6 | | |
| **Esquive** | niv + 6 (— 6 malus armure) | | |

Mais que gardent-il ? Une porte. Une grosse porte de bois, non verrouillée, située tout au fond de la caverne. Il n'y a rien d'autre. Si les personnages viennent à bout des gardiens, ils peuvent l'ouvrir. De l'autre côté, il n'y a rien qu'une fluorescence *mauve*, une *déchirure du rêve.*

## Retour à la case départ

Si les voyageurs franchissent la déchirure du rêve, ils se retrouveront, sortant d'une fluorescence jaune, non loin de Gaspe, le village de la fête. Et pourtant nul ne les y reconnaîtra. Pire, l'aubergiste ou n'importe-quel villageois leur dira : *« Allez-vous en ! vous êtes atteints du Bleu Rêve et il y a déjà eu suffisamment de morts au village avec cette maladie ! »* Bref, mêmes situations et comportement qu'avec le conteur N° 2 au début de son rêve. De la même façon, on leur dira qu'il existe un remède, mais férocement gardé, sous un chêne séculaire, etc... Quant à l'emplacement de ce chêne, on leur montrera le *fleuve* et le *Sud* en disant simplement : par là... Les personnages, avec leur *Endurance* toujours en chute, n'auront plus qu'à reprendre le même chemin. Ils ne trouveront ni chêne ni colline, mais la même chose que précédemment et les mêmes événements : mêmes Sirènes, même Oiseau-Oracle (leur permettant une nouvelle question, avec éventuellement même réponse), mêmes magicien et Guerriers Sordes... La boucle peut ainsi être jouée indéfiniment (tant que l'Endurance le permet).

## Dans ton rêve !

Si, après avoir reçu cette réponse de l'Oiseau-Oracle, les personnages s'endorment, ils feront tous le rêve suivant. (*Important* : ce rêve n'est possible que s'il est effectivement déclenché par cette réponse de l'Oiseau-Oracle.) Ils se retrouveront, comme le conteur N° 1, dans un tunnel de roc phosphorescent devant un triple embranchement. De la voie du milieu provient une musique de chant et d'instruments assourdis. S'ils suivent la musique, comme dans le N° 1, les personnages aboutiront à une caverne ronde, avec un orifice très haut dans le plafond. Par l'ouverture, une énorme lune bleue déverse sa lumière sur la scène. Au centre de la caverne, un trou rond creusé dans le sol, comme un puits, semble recevoir directement les rayons de la lune bleue, comme une eau impalpable et transparente. Une vapeur bleutée s'échappe du puits, avec de grosses bulles irisées. Tout autour, douze jeunes filles chantent et jouent. Elles salueront ainsi les voyageurs : « Vous avez suivi la vérité de votre rêve et vous allez en être récompensés. Sachez que le *Bleu Rêve* n'est pas une maladie, mais une étape sur la route du *Savoir.* Par lui vous saurez dorénavant que dans le cœur d'Oniros tous les rêves sont également *vrais.* Et pour en avoir la confirmation ultime, il ne vous reste plus qu'à sauter dans la fontaine... » Et sur ces mots, elles désigneront le bassin d'où montent la vapeur et les bulles bleues.
Le puits est insondable. Si les personnages refusent et font demi-tour, ils se rendront compte que tous les tunnels aboutissent finalement à une déchirure du rêve *mauve.* Et s'ils en franchissent une, ils se retrouveront non loin de Gaspe où il leur faudra recommancer la boucle. S'ils sautent dans la fontaine, par contre, ils auront la sensation de flotter dans une douce béatitude... et, ouvrant les yeux, ils se réveilleront dans leur lit, à l'auberge du début, celle de la veillée.

## Le réveil

Les personnages seront en pleine forme, sans trace d'aucune éventuelle blessure, l'*Endurance* maximum revenue normale. Tous les objets perdus ou dépensés durant le « rêve » seront à nouveau en leur possession. Inversement, tout objet gagné ou ramassé durant le « rêve » n'existera pas. En un mot, ce sera comme si tout n'avait été qu'un rêve. Et pourtant ! Tous les points d'expérience gagnés par d'éventuelles réussites particulières leur resteront acquis. De même, tous les points de *stress* accumulés pourront maintenant être transformés en expérience.

## La mort

Si les voyageurs sont tués durant le « rêve » ou s'ils succombent à la maladie, ils se réveilleront pareillement dans leur lit, dans l'auberge de la veillée. Comme précédemment aucun changement dans les possessions. Mais là, par contre, tous les points d'expérience gagnés seront *annulés* et aucun *stress* ne pourra être transformé en expérience.

## Stress conseillé

Au début du « rêve », quand les personnages s'aperçoivent qu'ils sont malades, 10 points pour cette constation.
— **Les rapides** : de 3 à 6 points selon la gravité des problèmes.
—**La chute** : 8 points s'ils y tombent.
— **Escalade** : 3 à 6 points selon la gravité des problèmes.
— **Les Sirènes** : 8 à 12 points selon la tournure de la rencontre.
— **Les Trois gardiens** : 12 à 18 points selon la tournure.

*Denis Gerfaud*

***Le hasard existe-t-il vraiment ? C'est la question que pose cette aventure prévue pour un groupe de 5 à 7 aventuriers de niveau 3. Elle est parfaitement compatible avec les règles avancées et de base de Donjons et Dragons. Comme les caractéristiques de certains monstres ne sont pas détaillées d'office, le Maître de Donjon devra les tirer lui-même en accord avec les règles qu'il utilise.***

# Les prisonniers du destin

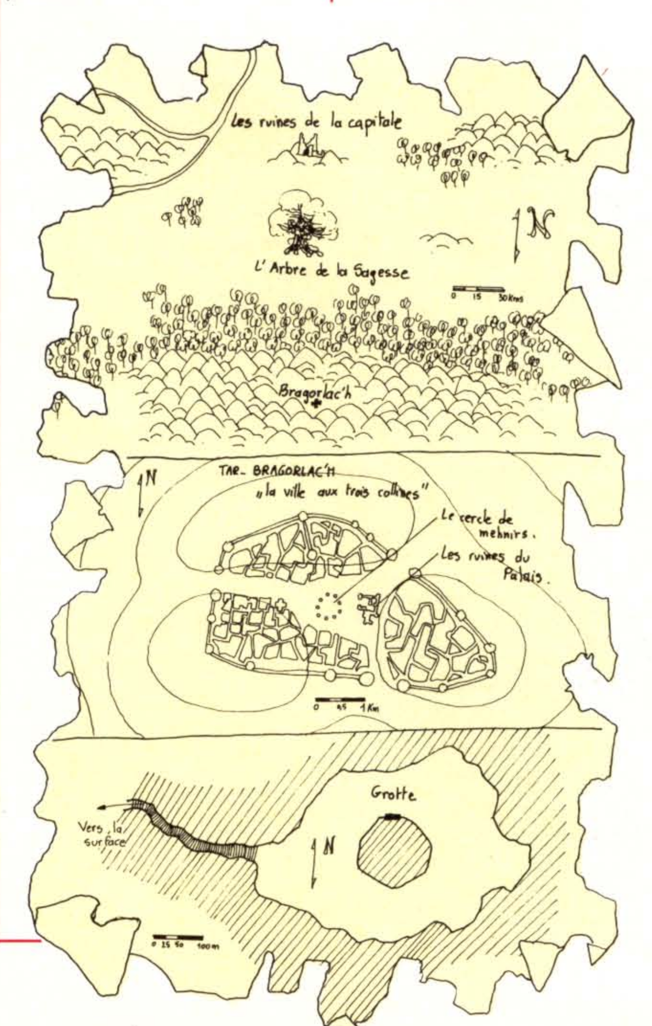



## Un beau jour d'automne...

Depuis une semaine, les aventuriers progressent péniblement à travers une région de collines boisées séparées par des combes obscures. Voilà sept jours déjà qu'ils se sont perdus. Malgré tous leurs efforts, il leur a été impossible jusqu'à présent de retrouver leur chemin. Tout les porte à croire qu'ils sont dirigés par une étrange magie vers un lieu bien précis...

La contrée qu'ils traversent a certainement été habitée autrefois ; des sentes oubliées que la végétation n'a pas encore totalement recouvertes sont visibles de loin en loin. Mais elles surgissent et s'arrêtent brusquement, sans mener nulle part.

Parfois aussi, les décombres d'une maison de pierre ou d'une cabane de bois vermoulu surgissent d'un repli de terrain ou se découpent, à la lueur du soleil couchant, sur le sommet d'un côteau.




Désertée par les hommes, la région semble l'avoir été également par les animaux. C'est à peine si, en de rares occasions, le sifflement plaintif d'un oiseau déchire le silence oppressant qui règne sur les environs.

Au crépuscule, après une journée particulièrement harassante, les aventuriers arrivent en vue d'une grande colline au sommet de laquelle se dresse une vieille tour. Alors qu'ils s'apprêtent à quitter le couvert d'un buisson de ronciers, ils perçoivent, provenant des ruines, une série de petits grognements hargneux. En observant attentivement la tour, ils distinguent une dizaine de créatures de la taille de kobolds ou de petits gobelins. Ces êtres vêtus d'oripeaux et aux visages couverts de masques grimaçants, tiennent des boucliers et de petites épées. Manifestement, ils semblent vouloir donner l'assaut aux ruines d'où émanent d'autres chuchotements furtifs.

*Note pour le M.D. :* il s'agit des enfants du village voisin qui s'amusent à la guerre. Vous pouvez jouer avec le quiproquo provoqué par l'obscurité naissante, mais évitez toute effusion de sang.

A peine les aventuriers se sont-ils découverts, que les enfants s'enfuient en direction du village (qui se trouve de l'autre côté de la colline), effrayés à la vue de ces personnages hirsutes et armés qui viennent de surgir, comme par magie. Seul le plus âgé, un rouquin de treize ans, reste dissimulé dans les ruines pour observer les nouveaux venus. Il se nomme Mykir et c'est le fils du chef du village, Voidorage. Si les aventuriers fouillent les ruines et le découvrent, il cherchera à se défendre bravement avec son épée en bois. Capturé, il révèlera son nom et se prétendra Chevalier de la Haute Tour (un ordre de chevalerie qu'il a créé avec ses petits compagnons). N'ayant jamais vu d'étrangers, il croit que les personnages sont des « chiens de gobelins », comme ceux dont parle Langueduvent, le conteur du village, dans ses légendes. Mais, dès qu'il s'apercevra de sa méprise, ses yeux se mettront à briller et il fera tout pour emmener les aventuriers au village où, comme il le dit lui-même, ils sont « attendus ».



## I LA PROPHETIE

Depuis le sommet de la colline, les aventuriers découvrent en contrebas, un village aux maisons coquettes ornées de toits en colombage, entouré de champs fertiles quadrillés par un habile système d'irrigation. Dans la pénombre de la nuit qui tombe, ils peuvent discerner des vignobles installés à flanc de côteaux. L'endroit semble une oasis de paix et de prospérité au sein de l'univers hostile des collines.

### La fête

Les aventuriers sont accueillis par Voidorage, le chef du village, qui leur souhaite la bienvenue après avoir recueilli l'avis du vieillard qui se tient à sa droite, appuyé sur un bâton de frêne : Langueduvent le conteur. Manifestement, les visiteurs sont rares dans ces parages. Les villageois les considèrent avec attention, respect et une certaine joie...

Pendant que des trétaux sont rapidement dressés sur la place du village en vue d'un grand festin, les aventuriers peuvent converser avec Voidorage. Celui-ci parait les considérer comme d'essence surnaturelle et fait son possible pour leur être agréable. Il présente volontiers son village, mais se complait visiblement dans des banalités du genre : *« Vous êtes à Bregorlac'h. Nous menons une*



*vie paisible. Nous n'avons d'autres ennemis que les rigueurs de la nature. Je ne sais pas ce qu'il y a au-delà des collines. Ah, je crois que le festin est prêt ! Allons manger ! »*
Le repas, entièrement composé de légumes et de fruits, est plantureux. Au moment du dessert, Langueduvent prend place au milieu des convives et réclame le silence...

## La Complainte

Le conteur entonne alors une étrange chanson :
*« Ils arriveront ensemble, venant avec la nuit,*
*mais le soleil sera dans leurs cœurs.*
*Ils seront de la race du feu et du fer.*
*Et ne craindront pas les choses des collines.*
*Par eux sera levée la malédiction.*
*Par eux sera chassée la bête ».*
Toute l'assemblée, hormis Voidorage (il chante faux !), chante alors en chœur :
*« Ecoute la mort ramper dans ton dos.*
*Un jour tu seras délivré*
*Du chien de Broccared ».*
Le vieillard reprend alors seul :
*« Ainsi viendront les instruments du destin*
*Qui appaiseront le courroux de la Bête*
*Alors la Perle de Rydech*
*Retournera à Tar-Bragorlac'h*
*La Disparue*
*Dans l'éternité ».*
Le chant s'arrête alors et un grand silence s'installe, troublé seulement par les crépitements du feu. La danse des flammes se reflète sur une multitude de visages aux yeux brillants, tournés vers les aventuriers.
Au bout d'un moment, le conteur se lève, tire d'un coffret de bois une chainette d'or à laquelle est fixée une magnifique perle bleue et la passe au cou d'un des personnages.
*« Nous sommes les derniers. Notre peuple, qui régnait jadis sur les collines, les vals et les plaines, a perdu jusqu'au souvenir de sa grandeur passée. Nos contes et nos légendes se sont évanouis à jamais et il ne nous reste plus que cette chanson qui nous annonçait votre venue, étrangers ».*
Le regard du vieillard étincelle alors, et d'un geste ample, il désigne l'horizon qui se distingue vaguement à la lueur des étoiles.
*« Dans les collines, autour de nous, rôde la Bête de Broccared, un spectre terrible qui ne laisse rien subsister, hormis les oiseaux et les enfants. Nous ne pouvons quitter le village sans périr déchiquetés par ses crocs. Vous, vous le pouvez ! A une semaine de marche vers le nord se trouve l'ancienne capitale et le palais du roi qui regorgeait de richesses fabuleuses. C'est là que notre destin doit se jouer. Vous êtes les envoyés. Vous réussirez à vaincre la Bête, d'une façon ou d'une autre ».*

## Quelques siècles auparavant...

La « Bête » dont il est question est le fantôme d'un chien extraordinaire qui fut le compagnon dù dernier grand roi qui régna dans la région. A la suite d'un complot, les dieux maudirent la région et la Bête cherche à se venger de la trahison dont elle fut victime, mais elle est complètement folle et frappe à l'aveuglette. (Pour plus de détails, voir « La Mort d'un Roi », en annexe).
Aujourd'hui, la malédiction peut être annulée, car Amülruk Le Malchanceux, dernier descendant dégénéré d'Amalric (l'homme qui fut à l'origine de la colère divine) se dirige vers l'ancienne capitale. Il y est attiré par les rumeurs concernant un trésor fabuleux. Si les aventuriers font preuve de courage et de détermination, ils pourront être les instruments de son destin, tel qu'il a été prévu par Rydech, le magicien des temps enfuis...

# II LE VOYAGE

## Une semaine de tout repos

Après quelques jours de repos, les aventuriers sont prêts à partir. Au moment du départ, Langueduvent s approche d eux et leur dit : *« Vaillants chevaliers, je ne sais pas trop moi-même en quoi consiste votre mission. Peut-être en apprendrez vous plus en cours de route. Mais, écoutez cela : marchez vers le nord et soyez prudents, la Bête est aux aguets. Après la forêt, traversez la plaine. Dirigez-vous alors vers un énorme arbre que vous verrez au loin. D'après les légendes, il est doué de parole*

*et pourra être de bon conseil. J'ignore à quoi la perle pourra vous servir, mais elle a une grande importance. Bonne chance, amis ! »*

## Le garnement (option)

Mykir, le fils du chef, a une âme aventureuse. Si vous le désirez, vous pouvez considéré qu'il a décidé de suivre les « étrangers ». Si c'est le cas, faites sentir aux joueurs qu'ils sont suivis pendant leur voyage. Arrangez-vous pour que la découverte du jeune garçon soit vraiment surprenante et se passe suffisamment loin du village pour qu'il ne soit pas question de le renvoyer chez lui. Mykir est un garçon espiègle et téméraire. Il aime se moquer du moindre geste de faiblesse et doit vite de révéler comme un souci supplémentaire pour les personnages. Il est accompagné par Zybor, un jeune lion des montagnes qu'il a recueilli alors qu'il était blessé. Mykir, lui-même, ne sait pas se battre et ne porte pas d'armure. Il n'a que 3 Points de Vie et possède les talents d'un voleur du premier niveau. Il n'hésitera pas à en faire usage, si les aventuriers possèdent quelque chose qui l'intéresse...

## L'Arbre de la Sagesse

Après quatre jours de voyage, les aventuriers arrivent au pied de l'arbre dont leur a parlé Langueduvent. Il s'agit d'un chêne millénaire au tronc de 5 mètres de diamètre. Son écorce a l'apparence d'un visage humain figé dans une moue goguenarde.

L'Arbre de la Sagesse est curieux de nature, et comme il n'a pas souvent l'occasion de parler, il se relève vite intarissable quand il trouve des interlocuteurs. Il ne sait rien en ce qui concerne la Bête, mais, après avoir dit nombre de banalités et posé tout autant de questions stupides (ex : « Quelle heure est-il ? »), il devient grave et déclare : *« Goutte après goutte, le palais souterrain a surgi du roc et le roi y repose prisonnier du silence. Mais l'heure de la fureur est venue. Les profanateurs, menés par le dernier de la lignée approchent et le règne du Grand Chien touche à sa fin. Dans les ruines du palais se trouve le chemin qui mène à la retraite souterraine de Broccared. Les quatre éléments sont nécessaires pour accéder à la salle du festin où doit s'accomplir la prophétie de Rydech. La Terre se trouve sous la plante au visage qui devrait être baigné de soleil. Le Feu est gardé par l'Idole qui n'accueille que ceux qui parviennent à vaincre leur peur. Le Vent est celui d'un chasseur. L'eau est dans le puits. »*

Ceci étant dit, l'arbre se désintéresse des personnages et leur souhaite bonne chance.

## La fin du périple

Pendant les trois derniers jours du voyage jusqu'à Tar-Bragorlac'h, l'antique capitale, les aventuriers remarquent que la végétation devient de plus en plus maladive ; les arbres sont étrangement tordus et l'herbe est jaune et coupante. De temps à autre, le hurlement sinistre d'un gros chien se mèle aux râles du vent.

Enfin, ils arrivent en vue de la ville maudite. Tar-Bragorlac'h se tenait jadis sur trois collines séparées par une petite plaine. Aujourd'hui, il ne reste plus d'elle que quelques moellons de pierre érodée envahis par la vigne sauvage. En fouillant les ruines, les personnages découvriront un cercle de menhirs au centre duquel un escalier s'enfonce dans la terre jusqu'aux souterrains. C'est à ce moment précis que la Bête fera son apparition (voir caractéristiques du « Chien de Broccared », plus loin). Les aventuriers ont le choix entre le combattre ou s'enfuir précipitamment en empruntant l'escalier qu'ils viennent de découvrir (le chien ne les suivra pas sous terre).

# III LES EPREUVES

## Au coeur de la colline

L'escalier s'enfonce au coeur même de la colline sur laquelle se tenait jadis dans les temps anciens le palais du roi Broccared. Il débouche, au bout d'un certain temps, dans une grotte immense au centre de laquelle une stalagmite et une stalactite se sont jointes, formant une gigantesque colonne de pierre de 150 mètres de diamètre. Les parois de la grotte sont sculptées de nombreux bas-reliefs ésotériques et incompréhensibles. L'air est zébré de petits éclairs inoffensifs, derniers vestiges des sorts de protection qui interdisaient l'accès à cette caverne. Sertie dans les flancs même de la colonne, une haute porte de bronze aux sculptures envahies par le vert-de-gris, attend que les aventuriers s'intéressent à elle...

## Les souterrains

**1.** Une haute porte à double battant. Lorsque les aventuriers s'en approchent, une bouche magique *(Magic Mouth)* apparait sur le linteau et proclame d'une voix de basse : *« Bienvenue, Majesté ! Quel est le mot de passe ? »* Dès que les aventuriers ont prononcé un mot — quel qu'il soit ! — la bouche répond : *« Bien, Majesté ! »* et la porte s'ouvre en grinçant.

Désormais, mises à part quelques exceptions, les portes d'airain du palais souterrain ne s'ouvriront et ne se fermeront que si l'on prononce le mot qui a provoqué l'ouverture du premier portail.

Ce dernier s'ouvre sur une pièce ronde sans ornement, au centre de laquelle s'élève un escalier en colimaçon qui compte plus de cinq cents marches.

**2.** Après une dizaine de minutes d'escalade, les aventuriers débouchent dans une pièce rectangulaire, ressemblant fort à une ancienne salle de garde (table, chaises, ratelier d'armes vide, etc...). Six guerriers maigres et décharnés semblent dormir pour l'éternité, à même le sol. Ils sont revêtus de magnifiques armures (cottes de mailles + 1) et leurs armes sont splendides (épées longues + 1).

*M.D. :* Ce sont des momies ! Si quelqu'un touche l'un de ces guerriers, il se lèvera et combattra jusqu'à sa destruction totale.

**3.** Voici les jardins secrets du roi Broccared. Cette immense salle (haute d'une trentaine de mètres) est baignée en permanence d'une lumière bleutée dont il est impossible de découvrir l'origine. Depuis la destruction du palais, les plantes ont connu un développement anarchique. Les aventuriers doivent se frayer un passage à coups d'épées dans cette petite jungle s'ils désirent s'y aventurer. Au milieu du jardin, il y a un petit étang au fond duquel stagne une eau croupie. Au bord de l'eau, au milieu de nombreuses variétés de fleurs, poussent quelques tournesols *(« la plante au visage qui devrait être baigné de soleil » !)*. Les aventuriers doivent s'emparer d'un peu de la terre qui se trouve sous ces plantes. Malheureusement, une Radicelle Haineuse (voir plus loin) défend les tournesols. Rien ne distingue ce monstre végétal des autres lianes qui encombrent le jardin. Mais les personnages doivent la vaincre pour s'emparer de la terre.

Une fois la plante détruite, le jardin commence à se décomposer. Les fleurs se fanent, les herbes se flétrissent et les arbres s'écroulent dans un vacarme cauchemardesque. Rapidement, il ne reste plus rien qu'une étendue de poussière grise, alors que la lumière bleue diminue progressivement d'intensité...

**4.** Dans le fond de cette trappe de 3 mètres de profondeur (1D6 points de dégâts en cas de chute), un Cube Gélatineux se morfond depuis des siècles. Le premier aventurier qui passe sur la trappe, ne peut qu'y tomber. Ses compagnons auront deux rounds pour le sortir de là, avant que le Cube n'émerge totalement de la léthargie où plusieurs siècles de diète l'ont plongé.

**5.** Au centre de cette petite pièce nue, un puits très profond (250 mètres) s'enfonce dans la terre. Sur la margelle, il est possible de lire de nombreux graffiti : *« Récurages : 824 — 831 — 843 — 852 — 860 », « Les nains ne sont que des hobbits peureux » « Malvaï aime Vania », « C'est même pas vrai » ; « Ici, Gnorgûlf a épanché sa vessie », « L'eau précieuse est dans le puits », etc...*

Les parois internes du puits sont faites de briques. L'une d'entre-elles, légèrement décalée, recèle une cache abritant une fiole. Cette dernière

contient le liquide précieux dont parle l'arbre dans son énigme (il ressemble à de l'eau, à le goût de l'eau, mais ce n'est pas de l'eau !). On ne peut pas voir la cache depuis la margelle et il faut descendre dans le puits pour la trouver. Attention, une Vase Grise *(Green Slime)* réside dans ce puits !

**6.** C'est une sorte de chapelle (plafond vouté) où flotte encore une odeur d'encens. Le mur ouest est occupé par une grande idole (3 mètres de haut) aux bras tendus devant elle. Lorsque les aventuriers pénètrent dans la pièce, des langues de feu (2 par round) jaillissent des yeux de l'idole causant automatiquement 1D4 – 1 points de dégâts à la personne visée, quelle que soit son armure. En fait, il ne s'agit que d'une illusion et un personnage qui *« parvient à vaincre sa peur »* ne subit aucun dommage. Les bras de l'idole sont articulés et il est possible de les écarter, simulant ainsi un geste d'accueil. L'idole pivote alors pour permettre d'accéder à la salle nº 7.

**7.** Un feu immatériel brûle à même la pierre de l'autel qui trône dans cette pièce. Il est possible de l'emporter, selon son désir, au bout d'une torche, d'une épée... ou d'un doigt (il n'est pas chaud et ne consume pas ce qu'il touche et peut être éteint avec de l'eau).

**8.** La salle du conseil. Sur la porte est gravé un blason où figure une coupe avec ces quelques mots : *« Puisse le bonheur être toujours avec vous ! »*.
La salle contient une longue table, un trône et une demi-douzaine de sièges en bois. Des lambeaux de tapisseries pendent des murs. Une carte du royaume est dessinée à même la table. Dix rats géants sont en train de festoyer avec un morceau de tapis. Inutile de les déranger...

**9.** La salle de chimie où le roi aimait à se distraire. Elle ne contient rien d'intéressant, si ce n'est l'équipement traditionnel.

**10.** C'est une salle à la forme curieuse au centre de laquelle est dessinée un pentacle. Contre le mur est, cinq statues représentent des guerriers aux visages farouches figés chacun dans un geste particulier (voir plus loin). Le mur sud est en fait un grand miroir sur lequel est gravé en lettres brillantes le message suivant :
*« Nous avons tous un double. Lorsque celui-ci fera le même signe que le dernier né, il sera possible de traverser le miroir. Mais, il est inutile de chercher à résoudre cette énigme si l'on ne possède par les quatre éléments. »*
Chacun des cinq chevaliers est debout sur un piédestal où est gravé son nom et une courte phrase. Les aventuriers doivent en déduire que le *« dernier né »* est Draughat. Alors, face au miroir, ils peuvent reproduire le geste de ce chevalier.
Attention : Draughat lève la main gauche. Devant le miroir, il faut lever la main droite pour être véritablement son « double ».

**LES CHEVALIERS :**
**1) Alduin.** Mort deux années après Cahedin. (Lève le pouce droit).
**2) Balahir.** Né un an avant Cahedin, mort le même jour que lui. (Lève la main droite).
**3) Cahedin.** Mort à trente ans. (Lève le pouce gauche).
**4) Draughat.** Né le jour de la mort de Balahir, 18 ans après Alduin, mort la même année qu'Erurandil. (Lève la main gauche).
**5) Erudandil.** Il avait vingt ans lorsque naquit Alduin, il vécut trente ans de plus que Balahir. (Cligne l'oeil droit).
Chaque fois que les aventuriers se trompent, une Goule apparait au centre du pentacle et les attaque.
Une fois trouvée la solution, le miroir devient immatériel et il est possible d'aller en 13.

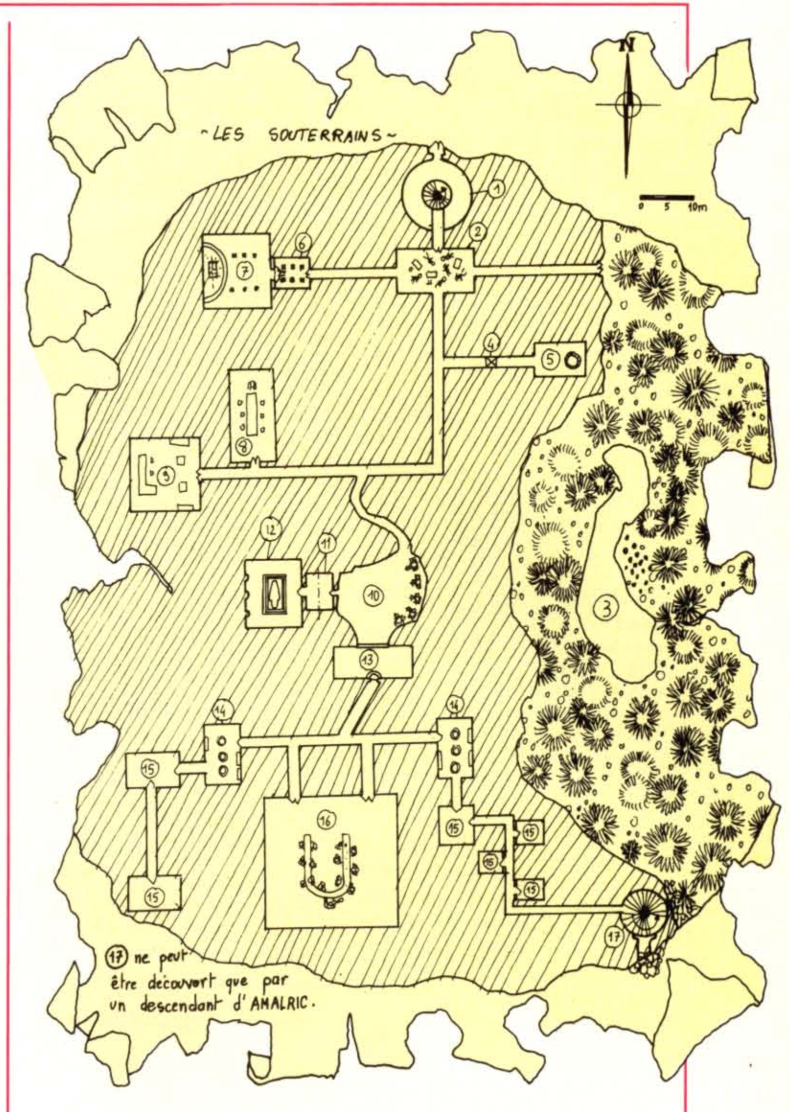
**11.** Une pièce décorée de tapisseries en lambeaux. Un mur invisible barre l'accès à la porte menant à l'ouest. Au moment où les aventuriers entrent dans cette salle, un étrange baladin tenant un luth apparait, traversant le mur comme s'il n'existait pas. C'est l'image du troubadour attitré du roi Broccared. Il commence par tirer quelques accords tristes de son luth avant de demander aux personnages : *« Née dans l'une des innombrables bouches de l'océan. Les femmes l'aiment comme parrure. Qui est elle ? »*
La réponse est, évidemment, *une perle.* Une fois répondu le baladin disparaitra, et il sera possible d'accéder en 12.

**12.** Le sépulcre de Rydech. C'est une pièce aux murs couverts de magnifiques lambris sculptés. Son centre est occupé par un sarcophage de pierre sur lequel sont gravés ces quelques vers :

*« Voici Broccared à son banquet*
*De ses vassaux entouré.*
*Et près de lui Amalric le traitre*
*Dans le vin verse le venin.*
*Voici qu'approche Thaïs le Plus-Que-Chien*
*Et Thaïs boit le vin.*
*A l'heure de sa mort*
*Tel est le pouvoir des dieux dans sa voix*
*Que tous demeurent figés »*

Sur la tombe est posé un magnifique cor d'argent *(le Vent du chasseur).* Un parchemin est posé à son coté : *« A vous qui viendrez un jour. Si vous possédez les quatre éléments, traversez le miroir. Dans la vasque, versez la Terre, mettez la perle et arrosez avec l'Eau. Soufflez ensuite le Vent. Attendez. Puis brûlez l'ennemi avec le Feu et récupérez la perle. Le destin du roi est entre vos mains. Rydech. »*
La tombe est vide...

**13.** Cette pièce ne contient qu'une vasque de pierre, appuyée contre son mur sud. Ce dernier est manifestement de facture moins ancienne que les autres parois du souterrain.
Lorsque la perle, la Terre et l'Eau auront été mélangées et que quelqu'un aura soufflé dans le cor d'argent, un lierre immense surgira du sol et se propagera a une vitesse prodigieuse. Les aventuriers mourront étouffés par cette plante, s'ils n'essayent pas de la brûler avec le Feu. A peine aura-t-il été touché par le feu magique, que le lierre s'immobilisera avant de tomber en poussière...
Alors, un jeune homme élancé vêtu des robes d'un magicien fera son apparition et prononcera avec gravité : *« Je vous salue, envoyés du Destin ! Je suis Rydech, ou plutôt, c'est ainsi que j'étais au cours de ma jeunesse ».*
L'apparition expliquera alors ce qu'il est advenu de Broccared, de Thaïs et du royaume (voir « La Mort d'un Roi »). Puis il poursuivra : *« N'oubliez pas de reprendre la perle. Il vous faudra la verser dans le vin que mon seigneur se préparait à boire. Quoiqu'il arrive maintenant, le Destin doit s'accomplir... »*
Rydech disparaitra alors, désignant d'un dernier geste le passage qui s'est ouvert dans le mur derrière la vasque.




**14.** Les cuisines. Elles ne contiennent que des ustensiles habituels et le squelette de quelques mitrons.

**15.** Les dépenses, celliers et autres gardes-manger. Tout y est sec, poussiéreux et définitivement inconsommable.

**16.** La salle de réception. Deux portes à double battant, permettent d'y entrer. Les convives sont disposés autour d'une table en U. Tous sont comme momifiés, mais si ce n'était leur immobilité, ils donnent l'impression d'être vivants. Il y a là des chevaliers en armures d'apparat, des prêtres aux robes immaculées et de gentes dames aux riches vêtements. Le roi Broccared, un grand homme barbu, préside l'assemblée. Il tient levée une coupe de vin. Tous ces personnages sont en pierre colorée...
Au moment où les aventuriers tentent de placer la perle dans la coupe du roi, une petite troupe surgit dans la pièce en venant du couloir est. Leur chef, un énorme gaillard dont le torse nu laisse voir les muscles noueux, crie violemment : *« Que personne ne bouge ! Sinon, ça va saigner ! »* Il y a là 10 brigands (voleurs troisième niveau) dirigés par un guerrier (troisième niveau, lui aussi). Ces canailles ont toutes un aspect sale et écoeurant. Elles sont armées de dagues et d'épées courtes et portent des armures de cuir.
Le chef parle à nouveau : *« J'suis Amülruk Le Malchanceux. J'suis pas là pour discutailler et j'veux qu'vous me donniez l'trésor. Sinon mes p'tits*

# LA MORT D'UN ROI

**Extrait de « Contes à Veiller Couché » par Ermold Le Noir, Président de l'Académie des Arts et Lettres d'Ardhen.**

*« ...Plus édifiante encore est la très antique légende de la mort du roi Broccared qui régna il y a de celà bien des siècles. Un jour, ce souverain organisa un grand banquet dans les salles souterraines de son palais. Auprès de lui se tenait Thaïs le chien divin, don des Dieux et gage de l'amitié qui existait encore à l'époque entre l'Ici et l'Ailleurs. Mais en ce jour funeste, Amalric, le chef des armées royales, avait fait verser un poison subtil dans le vin qui fut servi aux convives. Il espérait ainsi provoquer la mort de son maître, ce qui lui laisserait la possibilité de s'approprier le pouvoir. Malheureusement pour lui, Thaïs n'était pas un chien comme les autres : il but aussi du nectar. C'est ainsi que les Dieux eurent une fois de plus la preuve de toute la noirceur qui gouverne le coeur des hommes. Ils en conçurent un immense courroux. Thaïs, à l'agonie, poussa un terrible hurlement, exhalant le Souffle des Dieux. Tous les invités présents furent instantanément pétrifiés. Amalric échappa à ce sort parce qu'il s'était retiré avant que le poison n'agisse, mais il était également promis à une fin épouvantable... Dans les jours qui suivirent, la guerre civile, manifestation de la malédiction divine, embrasa le royaume, détruisant toute trace de sa grandeur. Le félon resté seul au milieu des ruines de la capitale, fut alors attaqué par une bête épouvantable et mourut égorgé. La Bête n'était autre que le fantôme de Thaïs. Quand le traître eut poussé son ultime cri de douleur, le silence retomba sur la région et dura de nombreux mois.*

*C'est alors que Rydech, le mage de Broccared, rentra à la capitale. Il constata les méfaits d'Amalric et découvrit aussi que Broccared n'était pas vraiment « mort ». Les Dieux, dans leur brusque accès de rage, avaient enfermé son âme dans son corps de pierre. Le seul moyen pour libérer le pauvre roi consistait à accomplir un rituel très long et hasardeux qui permettrait au souverain de tuer en combat singulier le dernier descendant de l'assassin de Thaïs. Ce rituel devait faire intervenir des étrangers courageux et intelligents, ainsi qu'une perle qui mettrait mille ans à acquérir la puissance voulue. Rydech fit tout ce qui devait être fait et transforma patiemment les souterrains du palais, cadre du drame, concoctant des énigmes et des pièges qui seraient les dernières épreuves des sauveurs de Broccared. Il prévut aussi une entrée pour le descendant d'Amalric, afin que lui n'ait aucune difficulté pour venir à la rencontre de son destin. Doué de préscience, le mage vit dans un songe qu'un jour son roi serait délivré. Alors, avant de mourir, il transmit la perle magique et une chanson annonçant la venue des futurs « envoyés » à ses fils, afin que son rêve puisse s'accomplir dans le futur.*

*Mais, les desseins des Dieux sont impénétrables et Thaïs, le chien divin, hante la région depuis cette époque reculée. On dit que ce n'est plus qu'un fantôme meurtrier que son âme déchirée a fait basculer dans la folie... »*

*gars vous transforment en patée à gobelin ! »*
Il y a plusieurs options possibles :

**A)** Si les aventuriers décident de remettre leurs armes et leurs richesses à Amülruk, celui-ci s'abimera dans la contemplation de la perle *(« Belle p'tite chose ! »)* et insconsciemment, il la déposera dans la coupe de Broccared.
**B)** Si les aventuriers préfèrent se battre. Celui d'entre-eux qui possède la perle se sentira attiré irrésistiblement par la coupe de Broccared et finira par y placer la perle.
Dès que la perle est dans la coupe du roi, celui-ci commence à se réveiller. Il bouge d'abord imperceptiblement, puis, il se lève avec majesté.
Alors, tous les brigands poussent d'horribles hurlements : ils sont en train de se liquéfier et ne forment plus, quelques secondes plus tard, que de grosses tâches de graisse sur les dalles de la pièce. Seul rescapé du groupe des voleurs, Amülruk reste immobile, les yeux exorbités, au milieu de la salle. Broccared dégaine son épée et le défie en duel. Très vite, l'issue du combat ne fait pas de doute, le roi semble être partout à la fois, repoussant le dernier descendant d'Amalric lorsque celui-ci tente de fuir. Enfin, Amülruk s'écroule sur le sol, la poitrine transpercée par l'épée du souverain ressucité...
Le roi se tourne alors vers les aventuriers : *« Grâce à vous je peux enfin rejoindre les territoires de la mort. Merci. »* Puis, il leur offre sa bourse (5000 pièces d'or en gemmes), son anneau (anneau de résistance au feu) et sa dague de platine (dague + 2).
*« Rejoignez maintenant la terre des vivants, et que votre existence soit longue ! »*
Il regagne enfin son trône, s'y recroqueville, et tous les convives de ce festin hors du temps tombent lentement en poussière...

*Denis Beck*

## Le chien de Broccared

### Caractéristiques AD&D

**Fréquence:** unique
**AC :** 3
**Mouvement :** 12''
**HD :** 4
**HP :** 30 (Voir ci-dessous)
**Dommages :** 1-3/1-3/1-4
**Résistance à la magie :** 20 %
**Taille :** L
**Alignement :** neutre
**Valeur en XP :** 200
**Intelligence :** moyenne
**Attaques spéciales :**
— *Peur* (jet réussi contre la paralysie ou la pétrification, sinon incapacité de combattre pendant un round).
— *Cône de glace* (dégâts : 1D10), 2 fois par jour.
**Défenses spéciales :** immunisé contre les sorts de *Charme* et de *Sommeil*. Possède *Détection de l'invisible* de façon permanente.

### Caractéristiques D&D

**Nbre rencontré :** 1
**Classe d'Armure :** 5
**Déplacement :** 50 m (24 m)
**Dès de vie :** 4 + 1 (30 points de vie)
**JP** comme guerrier 8
**Taille :** 2 m au garrot
**Alignement :** neutre
**Valeur en XP :** 200
**Attaques spéciales :** voir fiche AD&D
**Défenses spéciales :** voir fiche AD&D
Ce mort vivant (qui ne peut pas être repoussé par un clerc !) est le fantôme de Thaïs, le chien du roi Broccared. Il apparait comme un squelette de chien entouré de flammes bleues, au regard brillant d'un éclat glacé. Il n'attaquera jamais le porteur de la perle. Son existence est conditionnée par la malédiction dont est victime Broccared. S'il est « tué », il disparait pour renaître dès que la première étoile du soir suivant brille dans le ciel. Il ne peut être anéanti que par la « mort véritable » de Broccared.

## Radicelle Haineuse

### Caractéristiques AD&D

**Nbre app :** 1 à 4
**AC :** 5 (lianes)/3 (tronc)
**Mouvement :** 6''
**HD :** 2 (lianes)/3 (tronc)
**HP :** 30
**Dommages :** 1 — 4 (par liane)
**Nbre de lianes :** 1D6
**Taille :** L
**Alignement :** neutre
**Valeur en XP :** 200
**Intelligence :** ?

### Caractéristiques D&D

**Nbre rencontré :** 1-4
**Classe d'armure :** 7 (lianes)/5 (tronc)
**Déplacement :** 5m (2,5m)
**Dés de vie :** 2 (lianes)/3 (tronc)
**Dommages :** 1-4 (par liane)
**Nbre de lianes :** 1D6
**Taille :** les lianes ont deux mètres de haut.
**Alignement :** Neutre
**Valeur en XP :** 200
Créée jadis par un druide pour défendre son domaine, cette plante est une gardienne très efficace. Elle a l'aspect d'une hydre, mais ses attaques sont bien moins meurtrières. Elle attaque en fouettant ses victimes avec ses lianes tentaculaires et coupantes. Le feu fait le double des dégâts normaux sur cette charmante plante.
Celle du jardin de Broccared n'a que trois lianes.





## *1935*

*Vous êtes un jeune homme de 17 ans, beau et romantique à souhait, mais d'une mélancolie qui rebute la plupart des jeunes gens de votre âge. Votre mère, veuve très jeune d'un riche armateur, a mené une vie joyeuse, pleine d'amants, de casinos, de palaces... Bien entendu, la présence d'un petit garçon était plus qu'encombrante pour elle et elle vous confia, dès la mort de votre père, à vos grands-parents.*

*Puis, à 13 ans, vous êtes arrivé dans ce château où les jeunes gens de bonne famille viennent suivre leurs études. Immédiatement, l'environnement vous plut et vous avez pris l'habitude d'effectuer de longues promenades solitaires dans les bois et les collines entourant la demeure. Les animaux, percevant votre communion innée avec la nature, se sont habitués à votre présence et ne vous fuient plus ; parfois même ils semblent vous accompagner dans vos ballades sans but.*

*Votre caractère sauvage vous éloigne de vos camarades qui déplorent votre manque de participation à leurs jeux. Seul, René, partageant votre goût de la nature et de la musique, a gagné votre amitié et votre confiance.*




**1.** Vous êtes, comme à l'accoutumée, en train de vous promener à travers bois, peut être plus loin que d'autres fois. Vous arrivez à la lisière de la forêt et découvrez une grande grille portant un panneau *« Propriété Privée »*. Un grillage de 3 mètres de haut, de chaque côté de la grille, semble entourer un parc dont vous ne discernez pas les limites.
— Vous faites demi-tour (2). Vous essayez d'entrer (3).

**2.** Vous revenez, songeur, jusqu'au collège, en vous demandant ce qui se trouve à l'intérieur du parc (4).

**3.** Vous poussez la grille, elle s'entr'ouvre en provoquant un grincement qui vous surprend et vous effraie dans le calme de la forêt.
— Vous rebroussez chemin (2). Vous décidez d'entrer dans le parc mystérieux (5).

**4.** De retour au chateau, vous décidez d'interroger :
— Le professeur (6), le gardien (7), la cuisinière (8).

**5.** Un petit chemin semble se poursuivre devant vous. Cependant, une allée s'enfonce au milieu des arbres et tourne rapidement sur la droite.
— Vous l'empruntez (9).

**6.** Le nez dans un énorme livre de latin, un monocle ajusté à son œil bleu et malicieux, il lève cependant la tête à votre approche. Vous lui demandez s'il est déjà allé jusqu'à la lisière ouest de la forêt. Surpris, il vous répond qu'avec toutes les recherches qu'il effectue lorsqu'il ne vous donne pas de cours, il n'a assurément pas de temps à perdre en vaines promenades. Il se met ensuite à vous parler avec enthousiasme de la version qu'il est en train de réaliser et vous garde avec lui jusqu'à l'heure du dîner (11).

**7.** Le gardien est en train de tailler des rosiers dans le jardin du professeur. Son grand tablier, ses galoches et son chapeau de paille, utile en cette fin d'après-midi encore chaude, vous donnent envie de sourire. Vous aimez bien le vieil homme avec lequel vous partagez silencieusement votre amour de la nature. Vous lui demandez s'il est déjà allé jusqu'à la lisière ouest de la forêt. Après un instant d'hésitation il vous prend par les épaules et vous entraîne jusqu'à un petit banc de pierre, sous une tonnelle de chèvrefeuille (116).

**8.** La cuisinière est très affairée à dénoyauter des cerises pour préparer un clafoutis pour le dîner. Vous vous asseyez en face d'elle et lui proposez votre aide. Elle lève le nez, étonnée, vous reconnait, vous sourit et accepte votre offre (28).

**9.** Elle continue à travers les arbres, de plus en plus clairsemés. Vous apercevez soudain une grande bâtisse, un manoir se découpant sur le ciel d'azur. Les volets sont tous clos. Brusquement, des aboiements proches vous surprennent.
— Vous continuez à avancer sur le chemin (12). Vous vous précipitez sur le côté pour vous cacher parmi les fougères (13).
**10.** Il s'enfonce dans le sous-bois. Des branches vous fouettent le visage, vos jambes s'égratignent dans les ronces. Vous progressez très lentement sans pouvoir estimer votre direction exacte. Le temps passe... vous vous éloignez du chemin, le retrouvez, le reperdez...
— Vous faire demi-tour (14). Vous continuez sur le sentier (15).
**11.** Le dîner se déroule tranquillement, comme d'habitude. Le professeur, en bout de table, semble perdu dans ses pensées. Aucun élève ne parait décidé à rompre le silence.
Vous vous taisez et montez ensuite vous coucher, bien décidé à repartir demain explorer le parc mystérieux (17).
**12.** Peu de temps après vous tombez, face à un gaillard immense accompagné de deux braques à l'air féroce. Sa stature gigantesque vous impressionne et vous ne lui résistez pas lorsqu'il vous intime l'ordre de repartir immédiatement.
— Vous rentrez directement au collège et arrivez juste à l'heure du dîner (11). Vous faites demi-tour et empruntez le chemin que vous aviez remarqué précédemment (10).
**13.** Un bruit de feuillage et un double halètement hargneux vous annoncent l'approche d'animaux. Deux braques énormes s'approchent de vous sans cependant vouloir vous attaquer. Timidement, vous tendez la main vers eux et commencez à les flatter. Ils vous reniflent, et s'éloignent, calmés, dès qu'une grosse voix les appelle.
— Vous attendez un peu et rentrez directement au collège (11). Vous faites demi-tour et empruntez le petit chemin remarqué à votre entrée dans le parc (10). Vous attendez que l'homme et les chiens se soient éloignés et vous continuez à avancer dans l'allée (18).
**14.** Après avoir marché un long moment, vous rejoignez l'allée principale.
— Vous décidez de l'emprunter (15). Vous rentrez au collège (19).
**15.** Au bout d'un long moment, vous remarquez que les arbres deviennent de plus en plus clairsemés. Vous discernez une lugubre bâtisse. Sans doute est-ce la tombée de la nuit qui vous inquiète et vous fait frissonner...
— Vous rentrez au collège (19). Après avoir, d'un mouvement de tête décidé, éloigné les sombres pensées qui vous guettent, vous parcourez hardiment la distance qui vous sépare encore du perron (20).
**16.** Vous allez interroger le professeur (6), vous allez interroger la cuisinière (8), vous attendez tranquillement l'heure du dîner (11).
**17.** Le lendemain matin, juste après le petit déjeuner, vous décidez de fausser compagnie aux autres jeunes gens pour retourner à la grille mystérieuse.
— Avant de partir, vous allez voir le jardinier (116), vous allez voir la cuisinière (28). Vous partez seul (21). Vous demandez à René de vous accompagner (22).
**18.** Vous arrivez rapidement devant le perron d'un manoir.
— Vous décidez de faire le tour du bâtiment (23). Vous avancez vers la porte principale et tentez de l'ouvrir (24).
**19.** Le dîner est déjà terminé. Vos camarades sont couchés. Vous regagnez discrètement votre chambre et vous endormez rapidement, rêvant au parc mystérieux (17).
**20.** Une lumière s'allume dans la pièce située à gauche du perron. Quelques instants plus tard, les accords au piano d'une valse de Chopin viennent agréablement frapper vos oreilles. Vous vous sentez plus serein, vous moquant de votre frayeur momentanée.
— Vous approchez silencieusement de la fenêtre (25). Vous décidez d'entrer par la porte principale (26).
**21.** Au bout de quelques heures de marche, vous atteignez la grille imposante. Vous la poussez et, dans le clair soleil de cette fin de matinée, le grincement lugubre vous laisse indifférent. Une allée s'enfonce dans le parc sauvage. Vous continuez l'allée principale qui bifurque sur la droite (27).
**22.** Chemin faisant, vous chantonnez allègrement. Cette amitié discrète et forte qui vous unit est votre principale source de bonheur. Le temps de parvenir au parc abandonné vous parait plus court que la veille et, sereins, vous poussez la lourde grille de fer forgé. Vous empruntez l'allée principale et arrivez peu de temps après à la limite des arbres pour découvrir un vieux manoir à l'air désert.
— Vous avancez vers le perron (29). Vous décidez de faire le tour de la bâtisse (30).
**23.** Vous remarquez qu'une porte-fenêtre donnant de l'autre côté du manoir semble mal fermée.
— Vous tentez de l'ouvrir pour pénétrer dans la bâtisse (31). Vous revenez vers le perron et décidez d'entrer par la porte principale (24).
**24.** La porte s'ouvre en silence. Vous pénétrez dans un grand hall désert, richement meublé. Les murs sont couverts de tentures brodées d'or. Un escalier magistral, en marbre rose, monte à l'étage. Une double porte argentée, fermée, à droite de l'escalier, garde peut-être de sombres secrets. Au fond, sur le même mur, une petite porte plus banale est également close. Une porte à double-battants, dorée, à gauche de l'escalier, est encadrée par deux coffres d'ébène aux lourdes ferrures d'or pour le premier et d'argent pour le second. Allez en (50).
**25.** A travers les fentes de la persienne, vous discernez un salon douillettement aménagé avec un luxe inouï. Vous vous demandez un bref instant si tous les objets reflétant les nombreuses lueurs des bougies sont en or ou en métal doré. Bien sûr, ce ne sont là que de fugitives pensées car votre regard se fixe immédiatement sur une jeune femme d'une beauté étonnante, dont la tête oscille au rythme de la musique. Ses longues boucles blondes caressent ses épaules et le haut de son dos laissés dénudés par sa robe du soir en lourd velours pourpre. Deux boucles d'or la retiennent aux épaules et une fine ceinture dorée marque la taille la plus fine qu'il vous ait été donné de voir. La valse devient plus entrainante et vous ne pouvez détacher votre regard de cette vision irréelle. Vous sortez cependant de votre immobilité à la fin du morceau pour :
— Vous diriger vers la porte principale et entrer dans le manoir (38). Vous éloigner et rentrer au collège (39). Frapper au volet (40).
**26.** Vous êtes dans un grand hall mais vous ne discernez que peu de choses, la seule source de lumière provenant d'une petite porte, au fond, à droite. Cependant, la douce musique continue sur votre gauche.
— Vous entrez dans la pièce de gauche

# Rêveries




*Vous êtes seul face à l'aventure. Oserez-vous relever le défi ?*

(41). Vous vous dirigez vers la petite porte éclairée (42).
**27.** Vous arrivez sans encombre à la limite du parc et découvrez une étrange bâtisse aux volets clos. Aucun bruit insolite ne dérange votre tranquillité. Cependant vous discernez sur le sol des traces de pas.
— Vous examinez les traces plus précisément (43). Vous avancez vers le bâtiment (18).
**28.** Après avoir compris le but de votre présence dans sa cuisine, un air renfrogné se peint sur son visage. Vous insistez et elle finit par vous raconter une vieille légende. *« On raconte que cet endroit de la forêt est maudit. Derrière cette grille existerait un château très ancien. Autrefois, une belle princesse y vivait avec ses parents. Un jeune prince séduisant serait passé par là et, après avoir reçu l'hospitalité et gagné la confiance des chatelains, il aurait demandé la jeune fille en mariage. Mais, à la première nuit de pleine lune, il se serait transformé en loup et aurait déchiqueté ses beaux-parents, n'épargnant que sa jeune épouse. Elle en aurait perdu la raison... Ils vécurent là tous deux, elle folle et lui loup-garou, jusqu'à leur mort. Mais on prétend qu'ils hantent encore cette partie de la forêt, n'ayant pas pu achever leur malheur dans la mort... Bien sûr, tout ça c'est des histoires... N'empêche que je ne suis jamais allée me promener par là et que je te conseille de ne pas y retourner ! ».* La cuisinière se lève et continue à préparer le repas.
— Si vous êtes l'après-midi (45). Si vous êtes le matin (17).
**29.** Toutes les persiennes et la porte principale sont closes. Il vous semble que nul, depuis bien longtemps, n'a dû fouler cet endroit... Hésitant cependant, vous consultez René et décidez d'entrer dans la bâtisse (46).
**30.** Tous les volets sont clos excepté un, au premier étage, dont les persiennes pendent, arrachés par le vent. Aucun bruit, aucune trace sur le sol ne révèlent une présence.
— Vous décidez alors d'entrer par la porte principale (46). Vous n'osez pas violer une propriété privée, même si elle semble inoccupée et préférez rentrer au collège (47).
**31.** Elle s'ouvre sans aucun problème. Vous discernez dans la pénombre un luxueux salon richement décoré et très confortablement meublé : tapis d'Orient, sofas moelleux, tableaux aux murs, piano... Votre attention est attirée en particulier par un nombre de miroirs incroyable ainsi qu'une dizaine de chandeliers à sept branches, tous garnis de bougies dorées. Un bref instant vous vous laissez aller à imaginer cette pièce la nuit, lorsque toutes les lueurs des bougies se reflètent dans les miroirs...
— Vous pénétrez dans la pièce (48). Vous décidez de revenir à l'entrée principale (24). Vous préférez retourner au collège (47).
**32.** Une salle à manger impeccable meublée d'une longue table de chêne, d'une trentaine de chaises capitonnées, d'un vaisselier magistral et de quelques dessertes. Pour l'instant déserte, elle n'offre rien à admirer. Vous ressortez dans le hall (50).
**33.** Vous l'ouvrez avec précaution et pénétrez dans une vaste cuisine. Deux braques allongés sur le carrelage, se redressent, se précipitent sur vous en grognant, puis se calment et se frottent dans vos jambes.
— Vous ressortez dans le hall (50). Vous examinez rapidement la cuisine (51).
**34.** Vous pénétrez dans un riche salon luxueusement décoré : sofas et fauteuils recouverts de satin et de velours doré, guéridons en bois précieux, un grand piano fermé et surtout une quantité incroyable de miroirs et de bougeoirs... Et personne.
— Vous ressortez dans le hall (50). Vous pénétrez dans le salon (48).
**35.** Le moelleux tapis recouvrant l'escalier amortit le bruit de vos pas et c'est dans le silence le plus absolu que vous parvenez à l'étage. Quatre portes closes freinent votre curiosité. Un escalier beaucoup plus étroit continue vers l'étage supérieur (52).
**36.** De nombreux chandeliers le garnissent, tous en or et à 7 branches.
— Vous prenez un chandelier (55). Vous refermez le coffre (50).
**37.** Quelques nappes damassées d'or et d'argent ou finement brodées sont empilées à côté d'une multitude de bougies.
— Vous prenez une bougie (55). Vous refermez le coffre (50).
**38.** La lourde porte s'entr'ouvre sans bruit (26).
**39.** Vous avancez lentement dans la douce clarté lunaire. Les grands arbres et la présence furtive des animaux qui vous sont familiers vous tiennent compagnie. Vous arrivez au collège, triste et mélancolique en ayant l'impression d'être passé à côté de quelque chose de merveilleux !
— Vous décidez de ne plus jamais retourner là-bas afin de conserver ces événements dans un coin de votre cœur (44). Vous préférez retourner au manoir quelques jours plus tard (101).
**40.** La jeune femme semble ne rien entendre. Vous insistez et, soudain, elle s'interrompt. Vous la devinez étonnée. Vous frappez de nouveau à la persienne. Elle quitte son tabouret et se dirige vers la fenêtre. Vous en avez le souffle coupé. Jamais vous n'auriez pensé avoir un jour le plaisir de contempler un visage aussi parfait. Elle est très belle. Dans sa robe ample, elle a l'air de glisser sur le sol. Elle ouvre la fenêtre, puis le volet. Enfin elle vous voit. Son visage exprime successivement la peur, puis le surprise et enfin la joie...*« Bonsoir,* vous dit-elle d'une voix mélodieuse. *Vous êtes enfin venu ! Je vous ai vu il y a bien longtemps. Vous vous étiez fait surprendre par Karl et vous n'êtes jamais revenu. Personne ne vient jamais d'ailleurs. IL leur fait peur... à moi aussi ! Il ne faut pas faire de bruit sinon IL va venir et IL va vous tuer ! Mais entrez... »*
— Allez vous accepter d'entrer par la fenêtre en enjambant la rambarde (57). Préférez-vous vous diriger vers le perron pour entrer par la porte (58). Inquiété par une voix si douce et si charmeuse décidez-vous de rentrer au collège (39).
**41.** Vous pénétrez dans un luxueux salon très confortable. Une dizaine de chandeliers à sept branches garnis de bougies dorées allumées se reflètent dans les nombreux miroirs. Une jeune femme superbe joue du piano d'un air exalté. Elle se balance au rythme de la musique et parait ne pas vous avoir remarqué.
— Vous ressortez dans le hall (26). Vous fermez la porte et attendez qu'elle ait fini son morceau (59). Vous avancez vers elle (60).
**42.** Vous passez près d'un escalier qui mène à l'étage en l'ignorant. La petite porte est ouverte. Un homme de 2 mètres de haut et d'environ 150 kilos, de dos, semble très occupé à préparer le dîner. Deux grands braques dorment à ses pieds.
— Vous pénétrez dans la cuisine (61). Vous faites demi-tour et décidez d'ouvrir la porte d'où vient la musique (41). Vous montez à l'étage (62). Vous quittez le manoir (39).
**43.** Au premier coup d'œil, vous constatez qu'il s'agit d'un homme aux grands pieds, au moins du 47 ! Puis, en regardant de plus près, vous remarquez des traces de pattes de chiens, nombreuses, bien que vous ne puissiez juger de leur nombre car ils ont « piétiné » sur place un moment.
— Vous faites demi-tour et rentrez au collège (47). Ne voyant rient pour le moment, vous avancez jusqu'au manoir (18).
**44.** La sagesse vous habite. Vous gardez au cœur une douce mélancolie et votre vie sera pour vous comme un rêve éveillé...
**45.** Vous allez voir le professeur (6), vous allez voir le gardien (7), vous attendez tranquillement l'heure du dîner (11).
**46.** La porte principale s'ouvre en grinçant. Vous pénétrez dans un vaste hall désert. Une double-porte jaune, une autre grise, une petite au fond et un grand escalier menant à l'étage vous offrent diverses possibilités. Vous n'entendez que les battements de votre cœur. Un vague sentiment de culpabilité et un peu d'appréhension tempèrent votre curiosité (49).
**47.** Décidément, vous n'avez pas réellement l'esprit d'aventure. Vous feriez mieux d'écouter plus votre professeur et de moins vous promener dans la forêt. *Il est fort possible que quelques éléments de la psychologie de votre personnage vous aient échappé. Vous pouvez essayer de mieux les cerner en reprenant tout depuis le début.*
**48.** Vos yeux s'habituent à la pénombre et sont attirés par le portrait d'une jeune femme, superbe... Elle a une longue chevelure blonde bouclée retenue par un diadème d'or, entourant un visage parfait.



© BOUTEVILLE 86.

Cependant, une tristesse infinie se lit dans ses yeux clairs. Sortant de votre contemplation, vous vous arrachez au tableau et, maladroitement, faites tomber un des lourds chandeliers d'or. Le bruit mat de sa chute vous effraie. Vous vous cachez derrière un sofa (63).

**49.** Vous ouvrez la double porte grise (64), la double porte jaune (65), la porte du fond (66), vous montez l'escalier (67), vous quittez le manoir et regagnez le collège (47).

**50.** Vous ouvrez la double porte argentée (32), la double porte dorée (34), vous avancez vers la petite porte du fond (33), vous montez à l'étage (35), vous ouvrez le coffre à ferrures d'or (36), vous ouvrez le coffre à ferrures d'argent (37), vous quittez le manoir (47).

**51.** Les chiens vous regardent, étonnés, lorsque vous commencez à fouiller la pièce, sans cependant paraître agressifs. Vous remarquez que le garde-manger est plein. De nombreux couteaux de cuisine, de toutes tailles, sont accrochés.

— Vous vous emparez d'un couteau (55). Vous quittez la cuisine (50).

**52.** Vous ouvrez la porte bleue (68), la porte dorée (69), la porte rouge (70), la porte rose (53), vous empruntez le petit escalier (54), vous descendez (50).

**53.** Vous pénétrez dans une chambre rose. Peintures, tentures, capitonnages, tapis, forment un camaïeu de rose et de mauve du plus bel effet. Elle est inoccupée et vous ressortez sur le palier (52).

**54.** Il s'agit visiblement d'un escalier de service qu'aucun tapis ne vient recouvrir. Vous grimpez précautionneusement mais, parvenu à la septième marche, un sinistre grincement se fait entendre. Vous retenez votre souffle mais rien ne se passe. Vous décidez de continuer et le même craquement se produit à la treizième marche.

— Vous redescendez sur le palier (52). Vous continuez à monter (72).

**55.** *Vous le notez sur un coin de feuille afin de penser que cet objet est en votre possession* (50).

**56.** Après avoir quitté le parc, vous ralentissez votre course. Puis vous rentrez au collège, bien décidé à effacer de votre mémoire ces étranges événements que vous ne considérerez bientôt plus que comme un « mauvais rêve »...

— Si vous voulez néanmoins retourner au manoir quelques jours plus tard (101).

**57.** Elle est là, tout contre vous, elle vous enlace... Ses lèvres trouvent les vôtres, vous croyez rêver. Jamais une telle douceur n'a envahi votre corps. Elle vous prend la main, vous entraîne vers un sofa. Elle vous regarde et vous semblez être absorbé par ses immenses yeux bleus. Le temps s'écoule, lentement... Puis elle recommence à parler, devient intarissable, veut tout savoir de vous sans cependant vous laisser le temps de répondre à ses questions. Elle vous caresse le visage, vous embrasse de nouveau. A la fin de son interminable baiser, elle a soudain l'air hagard. *« IL va descendre pour dîner. S'IL vous trouve, IL vous tue... Mais je ne peux vous laisser partir ainsi. Cachez-vous sous ce sofa. Je reviendrai et vous préviendrai lorsque vous pourrez sortir. Attendez-moi ! »* ajouta-t-elle d'un ton suppliant. Puis elle quitte la pièce.

— Vous faites ce qu'elle vous a demandé (73). Vous restez dans la pièce sans suivre ses conseils et attendez (74). Vous préférez quitter ce manoir au plus vite et vous vous sauvez par la fenêtre (39).

**58.** La lourde porte s'entr'ouvre sans bruit et vous vous retrouvez dans un hall dont la seule lumière provient d'une petite porte au fond, à droite.

— Vous ouvrez la double porte sur votre gauche, supposant qu'elle donne dans le salon où doit se trouver la jeune fille (75). Vous vous dirigez vers la petite porte éclairée (42).

**59.** Quelques instants après, elle pousse un cri, étouffé aussitôt. Elle vous fait signe de vous cachez derrière un sofa puis, semblant glisser sur le sol tant sa démarche est légère, elle s'approche de la porte que vous venez de refermer.

— Allez-vous l'empêcher d'ouvrir la porte (76). Attendez-vous de voir ses intentions (77).

**60.** Elle s'arrête aussitôt et pousse un cri. Aussitôt, deux énormes braques font irruption dans la pièce, crocs hérissés...

— Les laissez-vous approcher (78). Tendez-vous la main pour attrapper un chandelier, bien décidé à ne pas vous laissez déchiqueter par ces molosses à l'air affamé (79).

**61.** Les braques se réveillent et se mettent à grogner. Ils s'avancent vers vous et la montagne d'homme se retourne. Il a un grand couteau à la main : il était visiblement occupé à couper de la viande.

— Vous ressortez en hurlant de la cuisine (80). Vous essayez de saisir un objet à portée de votre main pour vous défendre (81).

**62.** Vous ne voyez rien (82) ou si vous avez pris un chandelier et une bougie, c'est le moment de les utiliser (83).

**63.** Vous entendez des grognements derrière la porte qui cessent quelques instants après.

— Vous quittez définitivement le manoir par la fenêtre (47). Vous vous dirigez vers la porte pour rejoindre le hall (24).

**64.** Vous pénétrez dans une grande salle vide. Seules, poussière et toiles d'araignées la meublent de sinistre façon. Vous retournez dans le hall (49).

**65.** Vous entrez dans ce qui dut être un salon. Un sofa défoncé, un guéridon cassé, de la poussière... Vous remarquez cependant le portrait d'une jeune fille à la longue chevelure blonde bouclée retenue par un diadème d'or. Bien que l'éclat de la peinture soit passé, ses yeux clairs gardent vivace une impression de tristesse infinie. Sans savoir pourquoi, cette vision vous met mal à l'aise et vous quittez la pièce (49).

**66.** Vous voyez une vaste cuisine. De grands couteaux rouillés sont encore accrochés sur l'un des murs. Des restes de nourriture desséchée garnissent le garde-manger. Vous quittez cette pièce à la fois sale et sinistre (49).

**67.** Vous vous retrouvez sur un palier sur lequel donnent 4 portes aux couleurs passées. Un petit escalier de bois continue vers l'étage supérieur.

— Vous ouvrez la porte bleue (84), la porte jaune (85), la porte rouge (86), la porte rose (87), vous montez à l'étage supérieur (88), vous retournez dans le hall (49).

**68.** Vous pénétrez dans une chambre bleue. Toutes les tentures, capitonnages, tapis, coussins forment un camaïeu de bleu superbe. Un grand chandelier à 7 branches est posé sur la commode.

— Vous approchez (71). Vous ressortez sur le palier (52).

**69.** Vous pénétrez dans une chambre « dorée ». Les murs sont recouverts de peinture bouton d'or et toutes les tentures, tapis, capitonnages de chaises sont en soie ou en velours doré. Cependant vous remarquez immédiatement que le grand lit à baldaquin, en soie dorée également, semble occupé.

— Vous refermez la porte et vous approchez silencieusement (89). Vous quittez la pièce sur la pointe des pieds (52).

**70.** La chambre que vous découvrez est noire et rouge : les murs et les tapis sont rouge sang, toutes les tentures et draperies sont noires. L'ambiance de cette chambre vous oppresse et vous inquiète. Même les chandeliers que vous voyez dans la pénombre sont noirs. Vous discernez cependant une forme allongée sous le lourd édredon.

— Vous vous en approchez très doucement (90). Vous faites demi-tour (52).

**71.** La commode est couverte de poussière. Vous ouvrez précautionneusement les tiroirs. Dans le second, vous trouvez une lettre qui n'a visiblement jamais été envoyée. Le papier jauni craque légèrement sous vos doigts et l'élégante écriture à la plume ne s'avère pas très lisible. Vous comprenez cependant qu'elle a été écrite par la sœur de la maîtresse de maison à son mari. Elle s'étonne de ne pouvoir obtenir de renseignements précis sur la mort de ses parents, trouve sa sœur « inquiétante » et découvre fugitivement dans son regard des lueurs de folie. Quant à son beau-frère, il l'oppresse inexplicablement. Elle annonce qu'elle rentrera plus tôt que prévu. Vous quittez la pièce, angoissé sans savoir pourquoi (52).

**72.** Vous tombez devant une petite porte entr'ouverte. Vous la poussez... et un homme gigantesque vous attend, un rictus sadique figé sur ses lèvres minces.

— Vous faites demi-tour et dévalez l'escalier (91). Si vous avez un chandelier ou un couteau, vous pouvez lui faire face (92).

**73.** Vous vous cachez sous le sofa. Après un temps qui vous parait interminable vous entendez de nouveau la porte s'ouvrir.

— Vous ne bougez pas et vous faites même encore plus petit (93). Pensant qu'il s'agit de la jeune femme, vous émergez de votre cachette (74).

**74.** Vous voyez la jeune femme entrer dans le salon mais votre sourire se fige à

la vision de ce qui y pénètre à sa suite : une créature, homme jusqu'à la ceinture (excepté des crocs énormes), mais loup pour la partie inférieure de son corps, se déplaçant debout sur ses pattes postérieures. Il pousse un énorme grognement à votre vue, se précipite sur vous... Il vous immobilise avec ses mains d'une force incroyable et commence à vous déchiqueter avec ses crocs féroces. Les cris de terreur de la jeune femme sont la dernière chose que vous entendrez jamais.

**75.** Effectivement, elle est là, effondrée sur un sofa ; elle sanglote. Vous refermez doucement la porte et vous vous approchez d'elle. A votre vue, elle s'arrête de pleurer et un sourire vient éclairer son visage chiffonné par les larmes (57).

**76.** Prise de panique lorsque vous l'immobilisez, elle se met à hurler et une lueur de folie assombrit son regard. Un homme gigantesque fait irruption, un couteau à la main. Vous la lachez mais vous n'avez pas le temps de prendre la fuite avant que le couteau de l'homme ne vous transperce le cœur...

**77.** Elle entr'ouvre la porte, jette un bref coup d'œil dans le hall puis, rassurée, referme la porte et s'approche de vous : *« Vous êtes venu, enfin ! Il y a des années que je vous attends. Je vous ai vu une fois, il y a bien longtemps. Pourquoi avez-vous tant tardé ? Peut-être vous fait-IL peur ? IL fait peur à tout le monde ... »* Elle s'approche de vous. Emu et inquiet simultanément :

— Vous la laissez s'approcher de vous (57). Vous préférez fuir cet endroit inquiétant et quitter le manoir en courant (39).

**78.** Les chiens s'approchent de vous, vous reniflent, se calment et commencent à se frotter dans vos jambes, puis repartent. La jeune femme referme la porte et s'approche de vous : *« Vous êtes venu, enfin ! Et les chiens ne vous ont rient fait. Vous êtes donc celui que j'attendais... mais pourquoi avoir tant tardé ? Est-ce à cause de LUI ? IL vous fait peur ? »* Allez en (57).

**79.** Vous voyant agressif envers eux, ils vous sautent à la gorge et, malgré les coups de chandelier désespérés que vous parvenez à leur asséner, malgré les cris de la jeune femme pour les faire cesser, vous êtes mortellement blessé par leurs redoutables morsures... *Vous n'avez peut-être pas bien cerné tous les aspects du caractère de votre personnage. Recommencez !*

**80.** Vous entendez des bruits de course derrière vous et n'avez pas le temps de réaliser quand l'homme vous enfonce entre les omoplates son grand couteau de cuisine. *Peut-être la prochaine fois serez-vous plus prudent !*

**81.** Vous attrapez une lourde poêle en fonte et vous vous plantez bien sur vos jambes, bras levé, prêt à l'attaque du malabar. Or, au moment où il veut vous frapper, les deux chiens s'interposent entre lui et vous, l'empêchant de vous blesser. Vous fuyez ce manoir étrange ! Les chiens protègent visiblement votre fuite car personne ne vous pourchasse (56).

**82.** Le bruit de vos pas est amorti par le moelleux tapis recouvrant l'escalier. Vous arrivez sur un palier et ne voyez absolument rien...

— Vous redescendez dans le hall (94). Vous avancez en tâtonnant (95).

**83.** Vous êtes sur un palier sur lequel donnent 4 portes et un petit escalier continue vers l'étage supérieur.

— Vous ouvrez la porte bleue (96), la porte dorée (97), la porte rouge (98), la porte rose (99), vous montez à l'étage supérieur (100), vous descendez dans le hall (106).

**84.** Vous pénétrez dans une grande pièce ayant dû être une chambre, dont la peinture, anciennement bleue, est maintenant passée et écaillée. Rien d'intéressant ici. Vous ressortez (67).

**85.** La chambre dans laquelle vous pénétrez a dû être somptueuse. Malheureusement, seule subsiste une coiffeuse au miroir brisé et couverte de poussière. Vous ressortez (67).

**86.** Les persiennes de cette pièce sont cassées et la lumière du jour filtrant à travers les carreaux sales vous suprend, comme si elle était tout à fait déplacée dans cette maison abandonnée. La pièce dans laquelle vous pénétrez garde encore assez vivaces ses couleurs d'origine : noir et rouge.

— Vous ressortez (67). Vous vous approchez de la fenêtre (102).

**87.** La pièce dans laquelle vous pénétrez a dû être une chambre dans les tons roses et mauves. Elle est maintenant vide et ne présente aucun intérêt pour vous (67).

**88.** Aucune lumière ne vient vous dévoiler ce qui se trouve après les trois premières marches de cet escalier. Néanmoins, à tâtons, vous progressez lentement, sursautant à chaque marche craquant sous votre poids, jusqu'à une petite porte close que vous poussez sans égards. A travers un vasistas, la clarté extérieure parvient jusqu'à vous. Un vieux lit de fer défoncé et un placard vermoulu représentent le seul mobilier de cette mansarde abandonnée. Vous redescendez à l'étage inférieur (67).

**89.** Une jeune femme superbe dort, sa longue chevelure blonde étalée sur son oreiller doré. Son visage parfait a la blancheur du lait. Vous la devinez nue sous son édredon de soie. Vous la contemplez durant un moment et, peut-être sent-elle votre présence à travers son sommeil, elle se retourne, se réveille, et vous découvrez sous ses lourdes paupières des yeux bleus d'une beauté irréelle. Elle étouffe un cri et tend la main vers vous, comme pour vérifier que vous n'êtes pas un rêve. Puis elle murmure : *« Enfin vous êtes venu ! Je vous attendais depuis des années... Chut, ne parlez pas, vous risqueriez de LE réveiller, IL est dans la chambre à côté... IL est terrible vous savez, IL vous tuerait s'IL vous trouvait ici... Mais approchez-vous... ».*

— Timide vous approchez cependant (113). Vous quittez immédiatement cette chambre et regagnez le palier (52).

**90.** Une homme hirsute, au visage plus qu'à moitié couvert d'une barbe noire et drue, l'air dur, des crocs acérés dépassant de ses lèvres rouges, dort. Le corps que vous devinez sous l'édredon semble avoir des formes étranges. Durant un bref instant, vous restez stupéfait et IL met ce moment à profit pour se réveiller et vous sauter dessus. Vous avez juste le temps de discerner que tout son corps, à partir du bassin, est celui d'un loup... Malheureusement, ses crocs commencent déjà à déchiqueter votre chair tendre...

**91.** Vous arrivez à peine au milieu de l'escalier lorsqu'il vous saute dessus. Son poids énorme vous fait basculer et vous roulez tous les deux jusqu'au palier inférieur. Là, il s'assied sur votre ventre et commence à vous étrangler, un rictus toujours figé sur sa face écœurante. Vos poings le frappent, tentent de lui faire lâcher prise, mais en vain... vous vous asphyxiez lentement et ne connaitrez jamais le secret de ce terrible cauchemar !

**92.** Il a l'air surpris de votre farouche esprit de détermination et, profitant de son instant d'indécision, vous lui en donnez un coup, puis un autre, de toute votre force. Il semble alors pris de rage, fonce sur vous mais vous lui faites un croche-pied et sa lourde masse s'affale au sol. Pris d'une folie meurtrière, défoulant en une fois toute la peur et l'angoisse éprouvées depuis votre entrée dans ce manoir maudit, vous le frappez, frappez encore jusqu'à ce que vous rendiez compte qu'il a déjà rendu son dernier soupir. Hagard, vous dévalez l'escalier (52).

**93.** Votre oreille inquiète discerne le pas furtif de la jeune femme suivi d'un pas que vous ne pouvez identifier. Vous ne sauriez même pas dire s'il est humain ou animal... Vous ne bougez pas. Vous entendez une voix masculine, caverneuse et autoritaire : *« Joue ! »*. Vous sentez qu'IL s'assoit sur le sofa vous dissimulant et un flot de musique wagnérienne envahit la pièce. Vous avez l'impression qu'il dure une éternité. Les crampes vous gagnent mais vous n'osez remuer de peut d'attirer son attention. Puis le temps n'a plus d'importance et vous finissez sans doute par vous assoupir (103).

**94.** Arrivé au bas de l'escalier, vous butez contre... un coffre, adossé au mur. D'ailleurs vos yeux, maintenant bien habitués à la pénombre, en devinent un second. Ils encadrent la porte à travers laquelle vous entendez toujours le piano (114).

**95.** Vous finissez par heurter quelque chose et vous comprenez sur le champ qu'il s'agit d'une porte.

— Vous l'ouvrez (115). Vous faites demi-tour et redescendez dans le hall (94).

**96.** A la lueur de la bougie, vous discernez une chambre. Vous l'explorez rapidement sans rien y découvrir d'intéressant. L'armoire et la commande sont vides. Vous ressortez sur le palier (83).

**97.** Vous êtes dans une chambre où la lueur de votre bougie se reflète dans de nombreux objets dont la plupart semblent être en or massif. Vous remarquez une

coiffeuse sur laquelle trainent une brosse et divers flacons et boîtes à poudre. Vous en déduisez donc que cette chambre est occupée par une femme, absente pour l'instant.
— Vous décidez de vous cacher et d'attendre (107). Vous retournez sur le palier (83).

**98.** Vous entrez dans une chambre éclairée par quelques chandeliers. Vous remarquez aussitôt une créature, homme jusqu'à la taille, loup en-dessous, bien que se tenant debout sur deux pattes. Il est en train d'enfiler une veste de soie noire. Il se retourne vers vous et, dans son visage à moitié recouvert d'une épaisse barbe noire, vous discernez à la fois la lueur cruelle de ses yeux et ses lèvres rouges qui se retroussent sur des crocs acérés.
— Figé de stupeur, vous attendez de voir sa réaction (108). Vous vous retournez et dévalez l'escalier (109).

**99.** A la lueur de votre bougie, vous distinguez une chambre que vous fouillez rapidement. Elle est vide. Vous ressortez (83).

**100.** Vous gravissez lentement le petit escalier de bois. Quelques marches craquent sous votre poids... Vous retenez votre souffle... Rien ne semble se produire. Vous arrivez devant une petite porte.
— Vous l'ouvrez (110). Vous redescendez à l'étage inférieur (83).

**101.** Vous arrivez au manoir mais il est complètement abandonné. Après un examen systématique de toutes les pièces poussiéreuses et désertes, vous repartez, légèrement déçu... Mais qu'espériez-vous y trouver ?...

**102.** Votre regard erre sur les arbres et la végétation du parc. René, sur le palier, s'impatiente et aimerait bien quitter cette vieille bicoque qui sent le renfermé. Au moment où vous vous apprêtez à vous éloigner de la fenêtre, il vous semble avoir remarqué un mouvement dans le parc... Vous regardez plus attentivement et voyez distinctement une jeune femme en robe pourpre, un diadème doré retenant sa longue chevelure blonde, se promener lentement accompagnée d'un grand loup qui, de temps à autre, se frotte dans ses jambes. Puis ils s'éloignent sous le couvert des arbres et disparaissent de votre vue. Après un moment de stupéfaction, vous rejoignez René et lui faites part de ce couple étrange. Il rit, vous dit que cet endroit est malsain et que, maintenant, vous voyez même des fantômes dans le parc. Il vous entraine vers la sortie du manoir.
— Vous le suivez sans résistance jusqu'au collège, encore sous le choc de votre vision (111). Vous insistez pour vous rendre dans la direction vers laquelle se sont éloignés la jeune femme et le lourp (112).

**103.** Soudain, la voix douce de la jeune femme vous tire de votre sommeil. Vous faisant signe de vous taire, elle vous prend par la main, vous entraine hors du salon, puis dans l'escalier, enfin elle ouvre tout doucement une porte à l'étage et vous pénétrez dans une chambre somptueuse. Elle referme la porte et vous entraîne vers un lit à baldaquin.
— Vous vous laissez faire (113). Pris de panique, vous vous arrachez à elle et quittez le manoir, puis le parc (39).

**104.** Il est garni de chandeliers à sept branches.
— Vous vous emparez d'un chandelier (114). Vous refermez le coffre sans y toucher (106).

**105** Vous devinez un empilement de tissus dont vous ignorez l'utilité. Près d'eux sont entassées des dizaines de bougies.
— Vous en prenez une (114). Vous refermez le coffre sans y toucher (106).

**106.** Vous quittez le manoir (47). Si vous avez de la lumière, vous montez à l'étage (83). Vous montez à l'étage dans le noir (82). Vous entrez dans la pièce d'où vient la douce musique du piano (41).

**107.** Au bout d'un long moment, vous entendez la porte s'ouvrir, puis se fermer... Une douce lueur de bougie éclaire la pièce. Vous découvrez une femme, plus belle encore que toutes celles dont vous avez pu rêver jusqu'à ce jour ! Vous sortez de votre cachette et, doucement, vous vous approchez d'elle. A votre vue, elle étouffe un petit cri, vous fait signe de vous cacher puis vient vous chercher quelques instants après : *« Ainsi, vous êtes revenu, enfin ! Ne faites pas de bruit. IL dort à côté. S'IL vous trouve ici, IL vous tuera. Mais pourquoi avoir mis tant de temps... Depuis des années, je vous attends. Venez !...* (113)

**108.** Elle ne se fait pas attendre. D'un bond, il est sur vous et ses mains, d'une force surhumaine, commencent à vous étrangler pendant que ses crocs déchirent votre tendre peau... *Etes-vous sûr d'avoir été assez prudent ?*

**109.** La créature vous poursuit tandis qu'en bas de l'escalier vient se poster un homme à la stature gigantesque armé d'un couteau. Vous ne saurez jamais, du couteau ou des crocs de la créature, quelle a été la cause de votre dernier soupir...

**110.** Il s'agit d'une petite chambre meublée sommairement d'un lit de fer et d'une armoire. Après une fouille rapide, vous redescendez à l'étage inférieur (83).

**111.** Vous décidez alors que, pour vous, les rêveries sont terminées, que décidément votre imagination dépasse les bornes. René a raison : mieux vaut suivre sérieusement vos études et vous intégrer aux jeux de vos camarades. Vous voulez rayer de votre mémoire cet événement troublant, arrêter de courir après des rêves impossibles... Vous devenez SÉRIEUX ! *(N'est-ce pas, après tout, la fin la plus triste de toutes ?).*

**112.** Vous ne remarquez aucune trace sur le sol. Vous avancez un peu sous les arbres. Après avoir erré un moment dans le parc à la recherche de vos rêves, vous regagnez le collège, enfouissant dans votre mémoire ces étranges événements et gardant pour toujours, gravée dans votre cœur, la jeune femme aperçue, peut-être, un jour, et que vous n'avez jamais revue...
*« Dans le vieux parc solitaire et glacé
Deux formes ont tout à l'heure passé. »*
(Verlaine)

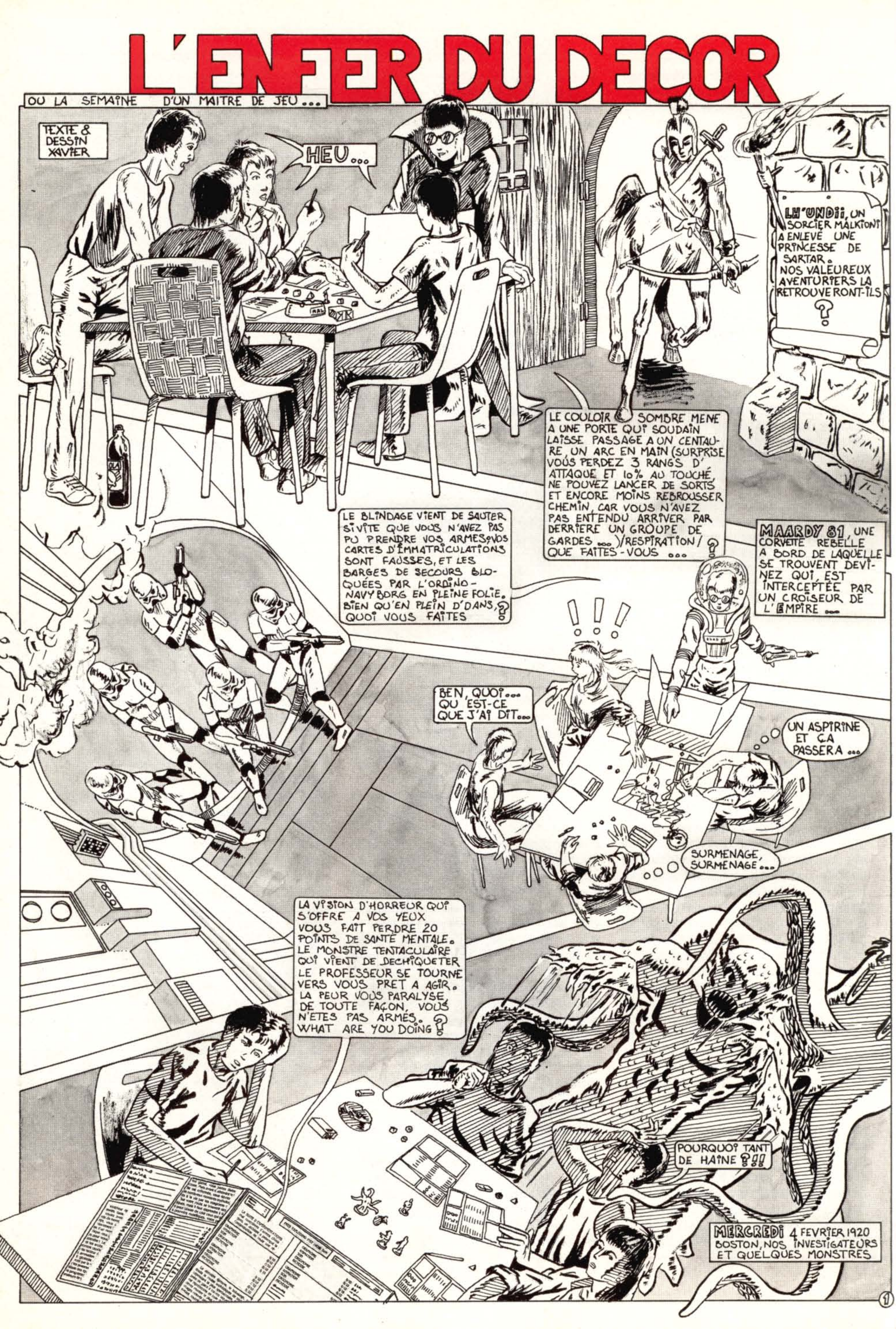
**113.** Elle vous enlace et vous roulez tous deux dans le grand lit douillet. Et là, dans ce manoir étrange, malgré la crainte que vous inspire *sa* présence toute proche, vous découvrez l'amour, avec tendresse et passion... sans limite. Vous sombrez dans le temps, dans l'espace pour un moment d'éternité... Vous vous réveillez, dans votre petit lit, au collège dans lequel les jeunes gens de bonne famille suivent leurs études. *« Enfin, tu te réveilles, il y a bien longtemps que tu dors... »* Mais vous ne prêtez pas attention à ceux qui vous entourent. Vous vous habillez en hâte et partez comme un fou dans la forêt. Une biche et son faon vous suivent dans ce qu'ils prennent pour un jeu... Mais vous n'avez jamais retrouvé la grille du parc... Vous êtes allé jusqu'au bout de votre rêve, vous l'avez vécu complètement... maintenant il est passé !

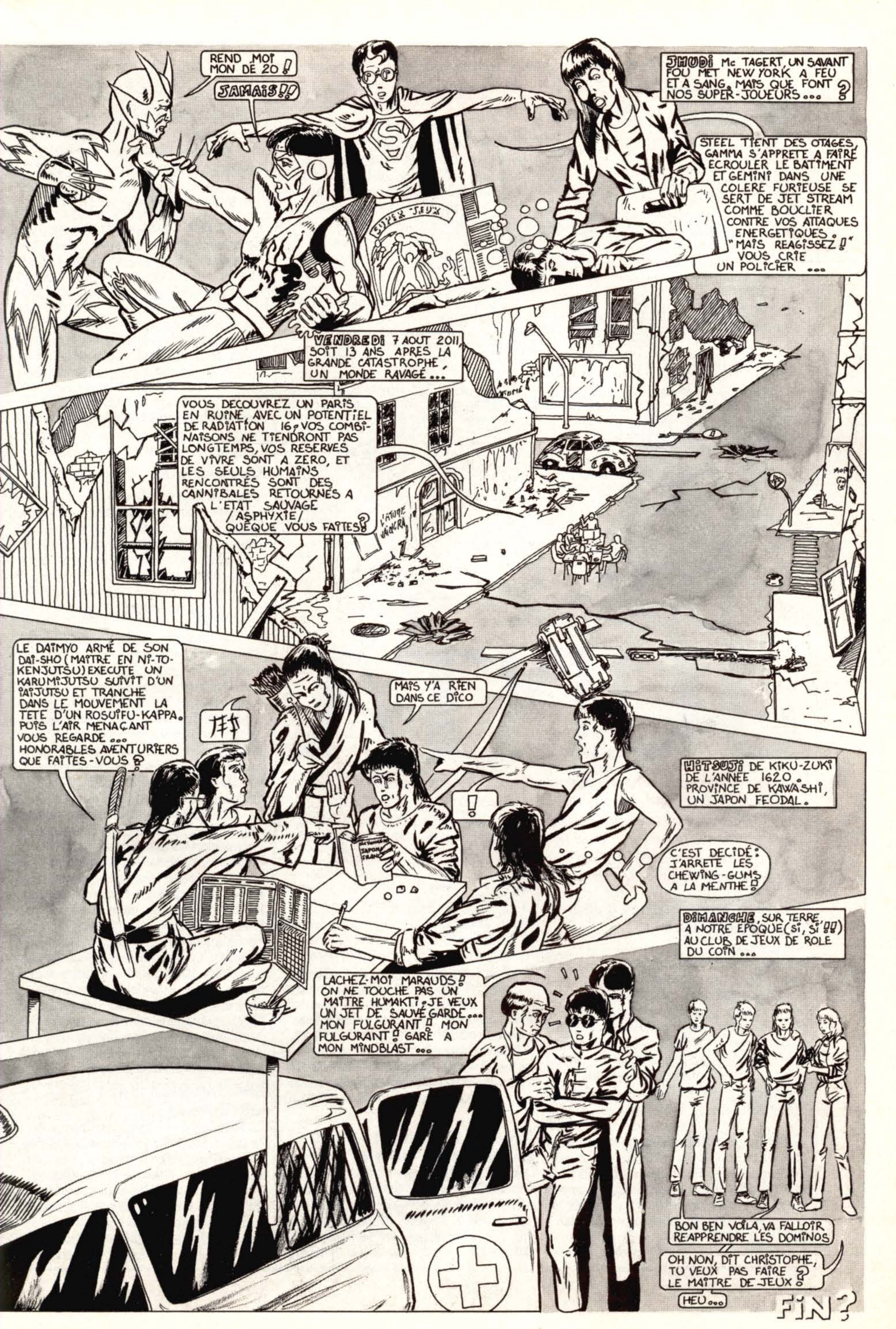
**114.** Vous ouvrez le premier coffre (104), vous ouvrez le second coffre (105), vous les ignorez (106).

**115.** La pièce dans laquelle vous pénétrez n'est pas éclairée mais le peu de lumière lunaire passant à travers les persiennes s'accroche sur un objet sur lequel vous vous précipitez. Il s'agit d'un chandelier et vous vous empressez d'allumer la bougie (97).

**116.** Et il vous confie son secret. *« En effet, lorsque j'étais jeune, j'étais comme toi, j'aimais me promener dans la forêt et les collines, seul. Inévitablement, je suis arrivé un jour devant cette grille dont tu me parles. Elle était ouverte. J'ai pénétré dans le parc et suivi le chemin, je suis arrivé devant un manoir superbe, merveilleusement bien entretenu. Cependant, tous ses volets étaient clos. Aucun signe de vie, aucun bruit, et pourtant j'avais l'impression que l'on m'épiait à travers les persiennes. Oppressé, je commençais à me demander si j'allais tenter d'entrer dans le manoir ou, au contraire, prendre mes jambes à mon cou et m'éloigner au plus vite de cet étrange endroit. Soudain, un volet grinça, un rideau se souleva et je vis une femme... Une femme belle, trop belle... Ses longues boucles retenues par un diadème d'or entouraient son visage parfait. Ce qui me frappa fut ses yeux, grands, noyés d'une mélancolie, d'une détresse insoutenables. Cependant, une main d'homme la tira en arrière et baissa le rideau. Je restais sur place, stupéfait encore par cette vision sublime lorsque la porte du perron s'ouvrit. Une homme d'environ 2 mètres, se précipita sur moi, me jeta sur le sol... J'ai repris connaissance au milieu de la forêt. Je n'ai jamais osé retourner à ce manoir... et c'est là mon plus grand regret. Mais peut-être n'était-ce qu'un rêve... »* Il se lève et reprend son travail, l'air songeur.

*Sylvie Rodriguez*


L'ENFER DU DECOR
OU LA SEMAINE D'UN MAITRE DE JEU...
TEXTE & DESSIN XAVIER
HEU...
LH'UNDii, UN SORCIER MALKIONI A ENLEVE UNE PRINCESSE DE SARTAR. NOS VALEUREUX AVENTURIERS LA RETROUVERONT-ILS ?
LE COULOIR SOMBRE MENE A UNE PORTE QUI SOUDAIN LAISSE PASSAGE A UN CENTAURE, UN ARC EN MAIN (SURPRISE VOUS PERDEZ 3 RANGS D'ATTAQUE ET 10% AU TOUCHÉ, NE POUVEZ LANCER DE SORTS ET ENCORE MOINS REBROUSSER CHEMIN, CAR VOUS N'AVEZ PAS ENTENDU ARRIVER PAR DERRIERE UN GROUPE DE GARDES ...)/RESPIRATION/ QUE FAITES-VOUS ... ?
MAARDY 81, UNE CORVETTE REBELLE A BORD DE LAQUELLE SE TROUVENT DEVINEZ QUI, EST INTERCEPTÉE PAR UN CROISEUR DE L'EMPIRE ...
LE BLINDAGE VIENT DE SAUTER SI VITE QUE VOUS N'AVEZ PAS PU PRENDRE VOS ARMES, VOS CARTES D'IMMATRICULATIONS SONT FAUSSES, ET LES BARGES DE SECOURS BLOQUÉES PAR L'ORDINO-NAVYBORG EN PLEINE FOLIE. BIEN QU'EN PLEIN D'DANS, QUOI VOUS FAITES ?
!!!
BEN, QUOI... QU'EST-CE QUE J'AI DIT...
UN ASPIRINE ET ÇA PASSERA...
SURMENAGE, SURMENAGE...
LA VISION D'HORREUR QUI S'OFFRE A VOS YEUX VOUS FAIT PERDRE 20 POINTS DE SANTÉ MENTALE. LE MONSTRE TENTACULAIRE QUI VIENT DE DECHIQUETER LE PROFESSEUR SE TOURNE VERS VOUS PRET A AGIR. LA PEUR VOUS PARALYSE, DE TOUTE FAÇON, VOUS N'ETES PAS ARMÉS. WHAT ARE YOU DOING ?
POURQUOI TANT DE HAINE ?!!
MERCREDI 4 FEVRIER 1920 BOSTON, NOS INVESTIGATEURS ET QUELQUES MONSTRES
1



JHUDI Mc TAGERT, UN SAVANT FOU MET NEW YORK A FEU ET A SANG, MAIS QUE FONT NOS SUPER-JOUEURS ... ?
REND MOI MON DE 20 !
JAMAIS !!
STEEL TIENT DES OTAGES, GAMMA S'APPRETE A FAIRE ECROULER LE BATIMENT ET GEMINI DANS UNE COLERE FURIEUSE SE SERT DE JET STREAM COMME BOUCLIER CONTRE VOS ATTAQUES ENERGETIQUES. "MAIS REAGISSEZ !" VOUS CRIE UN POLICIER ...
VENDREDI 7 AOUT 2011, SOIT 13 ANS APRES LA GRANDE CATASTROPHE, UN MONDE RAVAGÉ...
VOUS DECOUVREZ UN PARIS EN RUINE AVEC UN POTENTIEL DE RADIATION 16, VOS COMBINAISONS NE TIENDRONT PAS LONGTEMPS, VOS RESERVES DE VIVRE SONT A ZERO, ET LES SEULS HUMAINS RENCONTRÉS SONT DES CANNIBALES RETOURNÉS A L'ETAT SAUVAGE /ASPHYXIE/ QUEQUE VOUS FAITES ?
LE DAIMYO ARMÉ DE SON DAI-SHO (MAITRE EN NI-TO-KENJUTSU) EXECUTE UN KARUMIJUTSU SUIVIT D'UN IAIJUTSU ET TRANCHE DANS LE MOUVEMENT LA TETE D'UN ROSUIFU-KAPPA. PUIS L'AIR MENAÇANT VOUS REGARDE ... HONORABLES AVENTURIERS QUE FAITES-VOUS ?
MAIS Y'A RIEN DANS CE DICO
HITSUJI DE KIKU-ZUKI DE L'ANNÉE 1620. PROVINCE DE KAWASHI, UN JAPON FEODAL.
!
C'EST DECIDÉ: J'ARRETE LES CHEWING-GUMS A LA MENTHE !
DIMANCHE, SUR TERRE, A NOTRE EPOQUE (SI, SI !!) AU CLUB DE JEUX DE ROLE DU COIN ...
LACHEZ-MOI MARAUDS ! ON NE TOUCHE PAS UN MAITRE HUMAKT ! JE VEUX UN JET DE SAUVEGARDE... MON FULGURANT ! MON FULGURANT ! GARE A MON MINDBLAST ...
BON BEN VOILA, VA FALLOIR REAPPRENDRE LES DOMINOS
OH NON, DIT CHRISTOPHE, TU VEUX PAS FAIRE LE MAITRE DE JEUX ?
HEU...
FIN ?

# Sur un plateau

*Les « jeux de société » de papa ont su évoluer. Tant mieux ! Cette rubrique vous présente ceux qui ont un air de famille avec le jeu de rôle, le wargame...*




# JUNTA

**Une petite république financée par une superpuissance anonyme, un président élu à vie jusqu'à la mort, les postes clé du gouvernement destinés aux familles les plus riches du pays... Par le pouvoir, l'argent et la junta ( traduisez révolution ou coup d'état ), bienvenue et longue vie à Los Bananas.**

## Toute ressemblance avec une république existante...

Los Bananas, el Presidente, milliones de pesos. Les mots propres au vocabulaire de Junta fournissent une première indication... C'est incontestable, l'action ne se déroule pas au Groenland. Renforcée par le style architectural du palais présidentiel, l'intuition est confirmée... il ne s'agit pas non plus du Tibet ; quoique les auteurs du jeu se gardent bien de dévoiler le lieu exact du déroulement de Junta.

## Que la fiesta commence !

Aux premières loges, dans la peau du représentant de l'une des sept grandes familles de Los Bananas, chaque joueur est invité au bal de la République. On y danse une valse à trois temps, au rythme des intrigues, du pouvoir et de l'argent. L'argent ? Une manne providentielle remplit les poches du Président ! Un pauvre Président élu à vie, à qui incombe le terrible devoir d'accorder à chaque famille son budget annuel. Hélas, le Président poursuit un double objectif : transférer le plus de pesos sur son compte bancaire familial suisse et, accéssoirement, survivre. Trois fois hélas, chaque joueur poursuit ces objectifs avec la même opiniâtreté. Entre le Président et les familles, que de motifs de viles querelles... Dans un pays où le chômage n'atteint jamais la profession d'assassin.

## Viva el Presidente ! Le début de partie

Dans toute république, il a élections. Los Bananas se conforme à cette règle démocratique. Les joueurs votent. Le joueur qui obtient la majorité des voix est désigné au poste suprême. *Viva el Presidente !* Chaque joueur reçoit 5 cartes « Politique », représentant l'influence et la puissance de sa famille dans le pays. *Viva la politica !*

## Avec ou sans Junta

Comme la plupart des jeux d'alliance utilisant des cartes, le jeu se déroule en phases successives et distinctes : tirage des cartes politiques, attribution des postes clé par le Président, réception de l'aide financière étrangère par le Président, vote du budget présidentiel, choix d'une planque, assassinats, dépôt d'argent à la banque ( compte en Suisse ), coup d'état s'il y a lieu, et retour au calme. En cas de junta, on utilise le plan de la capitale de Los Bananas, les pions représentant les unités militaires en conflit et certaines cartes politiques.

## La politique : une histoire de cartes

Les cartes jouent un rôle primordial dans Junta. Elles peuvent intervenir durant le vote du budget ( cartes d'influence et de vote ), lors de la phase de jeu des assassinats ( cartes évènement ).

Les cartes d'influence représentent un pouvoir politique, exprimé en nombre de voix, utilisé par le joueur lors du vote du budget. Les cartes de vote sont des cartes d'influence limitées à un seul scrutin. A n'en pas douter, le paysage politique de Los Bananas est pittoresque... S'y côtoient : l'église, les socialistes, les monarchistes, les radicaux, les universitaires, les classes moyennes, les réfugiés politiques (anciens SS), les marxistes-léninistes, les traficants d'armes, les chrétiens-démocrates, les banquiers, les conservateurs, les anciens généraux etc ...

Le catalogue des assassins disponibles dans la capitale de Los Bananas est universel. Professionnel, monarchiste, étranger, amateur ou psychotique, ils sont tous dangereux... Et si ces derniers n'en veulent qu'à votre vie, d'autres, voleurs et maîtres chanteurs, désirent avant tout votre bourse.

La république de Los Bananas est une véritable poudrière. Les cartes évènements en témoignent : pétitions d'étudiants, église « vandalisée », appel à la réforme, condamnation des Nations-Unies, grève générale, émeute dans les bas quartiers, mobilisation des gardiens de banque, des milices chrétiennes, des ligues d'auto-défense etc...

## Des fonctions, des uniformes

Le Président compose son gouvernement en attribuant à chaque joueur une des six charges de l'état (une ou plus dans la version du jeu à moins de sept joueurs) :

— **Ministre de l'Intérieur.** Il possède les pleins pouvoirs sur la police secrète et manipule les assassins officiels de la république *(Viva la muerta !)*. Redouté et respecté, il est susceptible d'expédier ses

tueurs sur n'importe quel membre du gouvernement (y compris le Président) ; de contraindre les familles à accepter, sous la menace de la police, la répartition du budget proposé par le Président, et d'assassiner un joueur exilé en cours de partie.

— **Général de brigade.** Au nombre de trois, les généraux manipulent des unités terrestres combattantes.

— **Amiral de la flotte.** Il commande la modeste canonnière de Los Bananas et quelques « marines ».

— **Commandant des forces aériennes.** Il contrôle un groupe de parachutistes et des chasseurs bombardiers... et possède juste assez de carburant pour effectuer trois passages sur un point quelconque de la capitale.

## Les finances du gouvernement : la manne céleste

Le Président est seul à connaître la valeur exacte de l'aide financière allouée à Los Bananas par une super puissance anonyme. Du plot des billets, placés face cachée sur le plateau de jeu, il tire au hasard huit coupures dont il prend connaissance secrètement. Chaque billet vaut 1, 2, ou 3 milliones de pesos (la moyenne d'un tirage est de 13,28 milliones de pesos).

## La manne présidentielle : répartition et vote du budget

Manne céleste moins manne présidentielle = ce que le Président empoche. Pour parvenir au résultat de cette équation, prétextant le plus souvent la nécessité de rigueur ou accusant cette maudite super puissance qui donne... mais si peu, le Président annonce le budget alloué à chacune des charges de l'état (par exemple, 3 milliones de pesos pour le Ministre de l'Intérieur, 2 pour l'Amiral etc...).
La proposition du budget est alors soumise au vote des membres du gouvernement. Chaque joueur fait le compte de ses voix (cartes d'influence et cartes de vote jouées) et annonce sa décision : pour, contre ou abstention.
Lorsque la majorité se prononce contre le budget, le Président possède un ultime recours... supplier son Ministre de l'Intérieur de forcer le vote en assiégeant l'assemblée.
Bien sûr, si le Ministre de l'Intérieur ne daigne pas répondre à l'appel désespéré du Président, le budget est refusé. Le Président conserve la totalité de l'aide financière... mais la banque ferme ses portes pour la durée du tour de jeu. Il y a motif de junta et le portefeuille du Président est une cible de choix.

## Choisir sa planque

Lorsque les assassins rôdent, où trouver la sécurité ? Au night club, Chez soi ? Dans l'appartement de sa maîtresse ? Dans son quartier général ? A la banque ? Dans une ambassade étrangère ; préférant l'exil à la Dolce Vita d'une république ensoleillée !
Choisir son quartier général pour planque est un motif de junta.

## La nuit des assassins

Officiel ou recruté, un assassin agit sur ordre. Le joueur qui la manipule indique la cible visée et le lieu de destination de son tueur (par exemple, le Président au night club). Réussir un assassinat permet de subtiliser au pauvre défunt l'argent qu'il possédait ; à l'exception de l'argent déjà déposé en Suisse. Un assassinat réussi est un motif de junta.
Un joueur dont le personnage meurt n'est pas éliminé de la partie. Il perd la totalité de ses cartes politiques et continue le jeu avec un autre membre de sa famille (nombreuse).

### *Fiche technique*

**Fabricant :** depuis 1985, après une première édition publiée par « Creative Wargames Workshop », la société « West End Games » propose une version revue et corrigée de Junta.
**Type de jeu :** jeu d'alliance utilisant un jeu de cartes.
**Sujet :** pouvoir, argent, intrigue et révolution dans la petite république de Los Bananas.
**Matériel :**
● un plateau de jeu en carton fort, représentant les quartiers de la capitale de Los Bananas (quartiers pauvres, banlieues, casernes, ambassades...). Deux cadres sont réservés au placement du jeu de cartes et des billets. Figurent également sur le plateau deux compteurs des phases du tour de jeu (phases politiques et phases de junta).
● 72 cartes « politiques »,
● 99 billets en coupures de 1, 2 et 3 milliones de pesos ,
● 160 pions, soient 35 pions « planque », 21 « pions contrôle », 7 pions « compte bancaire en Suisse » et 97 pions intervenant sur le plateau de jeu lors d'une junta.
**But du jeu :** le joueur possédant la fortune la plus élevée sur le compte bancaire de sa famille en Suisse gagne la partie. La partie dure au maximum 11 tours de jeu et prend fin, avant ce terme, lorsque le Président découvre qu'il reste moins de 8 billets sur le plateau de jeu.
**Complexité :** Junta est un jeu complexe. Toutefois, la conception de sa règle permet une assimilation rapide.
**Durée de jeu :** de 4 à 6 heures.
**Nombre de joueurs :** deux formules de jeu sont jouables. « minor Junta », pour le jeu à moins de sept joueurs, et Junta pour le jeu à sept. Incontestablement, la version à sept joueurs est la meilleure.

## Banque

La banque est ouverte ? Vous l'aviez choisie pour planque ? Et vous êtes encore vivant... Bravo ! Vous pouvez transférer vos milliones de pesos sur le compte bancaire de votre famille en Suisse.

## La junta

Budget refusé, siège de l'assemblée par le Ministre de l'Intérieur, assassinat réussi, présence d'un joueur dans son quartier général etc... Les motifs de junta sont nombreux et il suffit d'un seul pour mettre le feu aux poudres.
Sans motif de junta, les joueurs débutent un nouveau tour de jeu.
Avec motif de junta, les joueurs effectuent un tour de table, à partir du joueur situé à la droite du Président, afin de savoir si l'un d'eux se déclare Premier Rebelle. Deux cas se présentent alors :
● Aucun joueur ne se déclare Premier Rebelle. A défaut de mettre le feu aux poudres, la junta n'est qu'un... pétard mouillé. Les joueurs débutent un nouveau tour de jeu.
● Un joueur se déclare Premier Rebelle. D'autres joueurs le suivront peut-être dans la junta. Si tel n'est pas le cas, le Premier Rebelle, glorieux porte drapeau de la révolution risque fort de n'être que son bouc émissaire.
Lors d'une junta, le jeu devient, pour une durée de six phases, un véritable jeu de pions. Les joueurs utilisent des forces combattantes, issues de leur fonction (police pour le Ministre de l'Intérieur, gardes du palais pour le Président...) et du pouvoir des cartes événements jouées (grévistes, émeutiers, miliciens...). Lors de son tour de jeu, un joueur peut déplacer ses troupes et engager des combats.
L'objectifs est de contrôler, au terme des six phases de jeu, le plus gand nombre des centres vitaux de la capitale : palais présidentiel, chambre des députés, banque centrale, gare centrale et station de radio.

## Le retour au calme

C'est l'instant du verdict... et le moment privilégié des retournements de veste. Chaque joueur vote pour ou contre la junta ; en fonction des centres vitaux contrôlés par ses troupes.
Viva la junta ou Viva el Présidente ? Dans le premier cas, un nouveau Président, désigné par les rebelles, est appelé à régner... Il peut expédier n'importe quel joueur face au peloton d'exécution. Dans le second cas, le Président peut faire exécuter les rebelles ayant participé à la junta.

## Commentaires

Sur l'autel de l'originalité, Junta mérite un cierge. Heureux mariage d'un thème cynique et d'une régle de jeu favorisant les situations cocasses, Junta se distingue à la fois des jeux d'alliances classiques (ou jeux de conquête comme Diplomatie, Kingmaker, Macchiavelli, Civilisation, Pax Britannica etc...) et des jeux « de voyous », en vogue depuis 1985 (le Gang des Tractions Avants, Super Gang, Baston).
Quand au vainqueur d'une partie de Junta, son portrait robot est édifiant : chauve à force de s'arracher les cheveux , de grandes dents (c'est pour mieux te manger...), un esprit macchiavélique, dénué de tout scrupule, et un sens de l'adaptation qui n'a rien à envier à son instant de survie.
Une dernière chose ! Si vous jouez à Junta, choisissez votre devise. La mienne ? Je l'emprunte à Boris Vian... *« Et on tuera tous les affreux ! ».*

*Gildas Sagot et Bruno Giraudon*

*Notre ordinateur est fana de jeux de simulation. Dans la pléïade des logiciels, il vous donne ses coups de cœur et ses coups de tête...*

# Des nouvelles de Froggy Software

Froggy Software (cf Casus Belli 28) augmente sa collection de deux nouveaux titres pour **Apple :** *Baratin Blues* et *La femme qui ne supportait pas les ordinateurs.* Voyons un peu :

## BARATIN BLUES

Ce jeu d'aventure graphique de Pascal Labrevois et François Lamoureux est de la même veine que *« Même les pommes de terre ont des yeux » :* images impeccables, rapidité déconcertante des mécanismes de jeu, scénario plein d'humour.

Des terroristes veulent empoisonner les eaux de la Seine, il est question d'un missile prêt à surgir du sud de la France pour anéantir Paris, d'une visite non loin du Soldat Inconnu dans les catacombes, d'une promenade dans différents quartiers de Paris, d'indices à récolter, d'un étrange message avec les empreintes digitales d'une femme inconnue qu'il vous faudra retrouver...

Seul petit détail quelque peu choquant, l'intrusion de la pub dans ce jeu : entre deux endroits de Paris, se trouve un passage intitulé « une page de publicité ». L'image représente la marque célèbre d'un acide pétillant hautement corrosif de couleur marron, souvent servi dans les Fast Food, suivez mon regard. Cela n'enlève heureusement rien au jeu, c'est au contraire un clin d'œil amusant, espérons qu'en ces temps de syndrome Berlusconien, Froggy ne va pas saucissoner ses jeux avec de tels « entractes ».

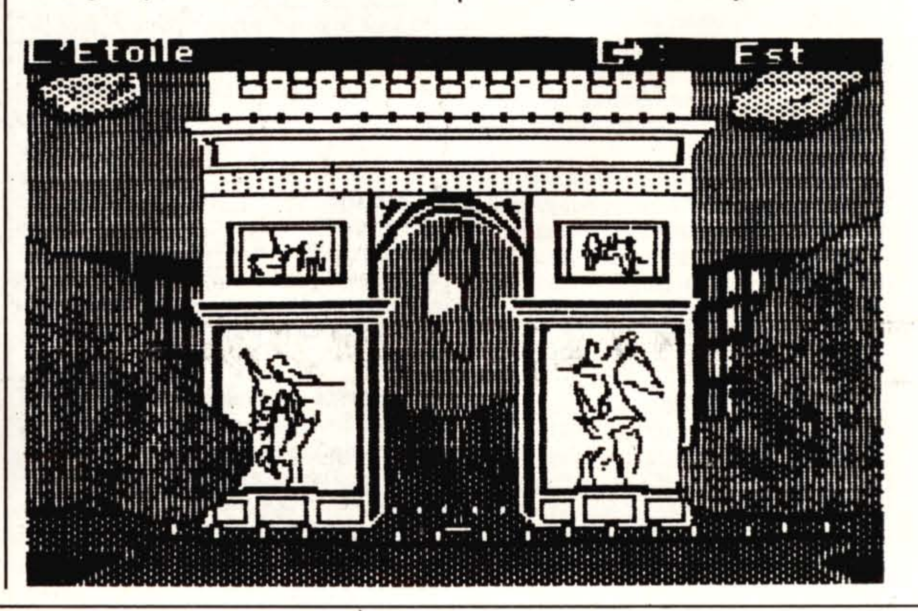
L'analyse de syntaxe a été volontairement réduite à sa plus simple expression (un verbe à l'infinitif et un nom), pour laisser plus de champs libre au scénario et aux messages ; on peut tout regarder, au moindre objet correspond une courte phrase descriptive.

La salle des machines

00.45

APPLE

Bref, *Baratin Blues* est un excellent jeu : rapide, bien ficelé, très beau graphiquement, avec une couverture de Solé (vous savez, celui qui dessine notre héros national, Superdupont, avec Lib et Gotlob), et qui, pour 200 frs (on croit rêver, vu le prix moyen d'un jeu sur Apple), mérite d'être acquis sans arrière pensée.



## LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS...

Ici, il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure, mais, sur un scénario de Chine, programmé par Jean Louis Lebreton, d'une *romansquette interactive* (c'est beau comme nom, non ?). Donc pas d'images (sauf peut-être à la fin, mais c'est la surprise), uniquement du texte : vous êtes connectée à votre ordinateur. Connectée, car comme le dit la doc, cette romansquette est réservée aux femmes, (mais rien n'empêche les hommes de jouer la comédie). Avec l'ordinateur, vous dialoguez, ou plutôt vous répondez aux questions qu'il vous pose, et vous en apprendrez beaucoup sur ses états d'âme : il est jaloux, possessif, souffre certainement d'un complexe d'Œdipe, et j'en passe. Mais ce n'est pas tout : un troisième larron vient se connecter dans cette conversation métaphysico-freudienne, et l'ordinateur n'en sera que plus bouleversé. Puis, petit à petit, vous entrapercevrez la vérité, et, selon votre comportement psychologique, votre attitude face à certaines questions, le programme vous orientera vers l'une des SIX fins possibles ! Mais il faut les avoir toutes vécues pour résoudre l'énigme finale : il faudra faire preuve de beaucoup d'intuition (féminine, of course) pour y arriver.
*Nota :* ce jeu n'est pas utilisable sur Apple 2 +, pour cause d'absence de minuscules à l'écran. Si vous arrivez à comprendre f%3 &'f)a !*, alors vous pourrez jouer quand même, mais je doute.
Ce jeu coûte aussi 200 Frs, et propose quelque chose de vraiment *innovant ;* ne pas goûter à cette romansquette interactive, c'est se priver d'un moment rare où l'osmose qui vous unit à la machine n'a jamais été si grande.

## RINGS OF ZILFIN

Après l'évènement Ultima IV dans le dernier numéro, voici un autre jeu de rôle sur **Apple,** édité par **S.S.I. :** *Rings of Zilfin.* Première impression : c'est pas terible !
Le scénario d'abord : médiéval-fantastique, encore et toujours une histoire d'anneaux (cf. Phantasie, CB 30). Deux anneaux de pouvoir préservaient la paix sur le monde, un vilain magicien, Lord Dragos, en vole un, et s'apprête à mettre la main sur le second. Heureusement, vous êtes là pour l'en empêcher, et tous les espoirs de l'humanité reposent sur vos épaules, comme d'habitude ! Inutile de s'y attarder, S.S.I. nous fournit toujours des scénarii d'une platitude inégalée.
Le personnage est à peine défini, et il se promène sur la carte, splendide d'ailleurs, entre des points reliés par des routes. Mais une fois engagé sur une route, pas moyen de faire demi-tour : il faut atteindre l'autre bout pour retrourner sur ses pas. Sur ces routes : des champignons en abondance (ils augmentent les caractéristiques), des moines aux propos sybillins et inintéressants (« Apple II Forever », je cite texto), et des monstres qui vous réveillent la nuit (car la nuit *on dort* obligatoirement, sinon on est fatigué le lendemain).



A la croisée des chemins, il peut y avoir des monstres ou une ville. Seul point fort du programme : quand on décide d'entrer dans une maison, l'intérieur apparait dans un coin sur l'écran, et le graphisme n'est pas trop mal. Hormis la carte qui est splendide, et les échoppes des villes, tout le reste est assez minable graphiquement. Et il ne se passe que ça : une route, des monstres, une ville, on achète quelques rares produits de première nécessité, et c'est tout ! De plus, le joueur est confiné dans la partie inférieure de la carte, les routes n'allant pas au nord (et c'est bien connu : on ne peut pas se promener en dehors des routes).
Cependant, la boite du jeu montre diverses scènes attrayantes dans des donjons, à la cour du roi des Elfes... Mais il doit falloir beaucoup pratiquer le jeu pour découvrir de tels endroits, et le début est tellement austère, qu'on est vite lassé par tant de médiocrité. D'ailleurs c'est simple, on meurt tout le temps : poisons, monstres, fatigue... heureusement, on peut sauver le jeu aux croisements des routes. C'est un jeu relativement cher (510 frs), mais si vous avez vraiment du temps pour l'explorer, vous y découvrirez sans doute des qualités cachées. Mais le premier contact laisse de marbre.

*Olivier Tubach*



Boromir, l'homme au cor.



# La série de Citadel « Le Seigneur des Anneaux »

***Vous êtes joueur ? Alors, il y a toutes les chances que vous vous intéressiez aux figurines. Ça tombe bien : nous aussi !***

Ah, les figurines... Certains collectionneurs en possèdent plus de 10000 ! Et tous, un jour ou l'autre, nous finissons par craquer, pris au piège de ces merveilles plombées de 25 mm, qu'aucun passionné n'oserait qualifier de « petites ».

Dès le présent numéro, Casus Belli consacre désormais une rubrique au phénomène « figurine ». Que vous soyez fan convaincu, amateur éclairé ou juste un peu joueur de rôle, vous pourrez y trouver des conseils techniques concernant la mise en peinture, des idées de dioramas et des études critiques des plus extraordinaires joyaux qui soient jamais sortis d'un moule à plomb. Pour commencer, une série prestigieuse : les « Lord of the Rings » de Citadel...

## Les splendeurs de la Terre du Milieu

Savez-vous pourquoi il a fallu attendre début 85 pour voir apparaître des figurines « officielles » inspirées du Seigneur des Anneaux ? Tout simplement, parce que les héritiers de J.R.R. Tolkien demandaient des droits assez conséquents (hum !) pour donner leur autorisation. On les comprend... Alors, tous les fabricants de figurines pour jeux de rôle se sont longtemps contentés de sortir des modèles « officieux » que les acharnés de la première heure ont bien connus. En fait, c'en était à se demander si toutes les premières figurines d'Epopée-Fantastique n'avaient pas été directement inspirées des aventures de Frodon et Cie.

Et puis. Citadel a fini par payer les droits demandés et aujourd'hui, la série « Lord of the Rings » connaît un énorme succès. En plus, il se pourrait bien qu'il soit mérité...

## Du grand art

Ralph Bakshi, le réalisateur du dessin animé « Le Seigneur des Anneaux », a dit un jour qu'il avait beaucoup souffert des critiques que lui avaient fait les fans de Tolkien. Selon eux, il n'avait rien compris et ses personnages ne ressemblaient à rien. Les sculpteurs de Citadel n'ont pas eu ce problème, seuls quelques maniaques ont pu leur reprocher d'avoir mal compris la saga de la Terre du Milieu. Ils ont fourni un travail de grande qualité qui est en passe de devenir un point de référence dans son domaine.

Les « Lord of the Rings » sont présentées sous *blister* (emballage en plastique rigide) de deux ou trois figurines en moyenne, vendus aux alentours de trente francs. A l'heure actuelle, on peut trouver

plus de quarante références différentes au catalogue. Comme il n'est pas possible matériellement de les passer toutes en revue, voici quelques points de repère.

## La Compagnie de l'Anneau

A tout seigneur tout honneur, Frodon a jusqu'à présent eu droit à quatre figurines différentes : une dans le blister des « Hobbits de la Comté » *(Hobbits of the shire)*, une dans la boîte « La Compagnie de l'Anneau » *(Fellowship of the Ring)* et deux (une à pied et l'autre à cheval sur un très joli poney) dans son blister personnel qui le consacre « Héros hobbit », on ne pouvait dire moins... Paradoxalement, les figurines de hobbits sont loin d'être les plus réussies de la série. Elles sont jolies et bien faites, mais elles manquent peut-être un peu de réalisme. Frodon ne fait pas exception à la règle, tout en étant représenté de façon très honorable.
Par contre, les figurines de Boromir (une à cheval, une à pied ; c'est une habitude) sont tout à fait splendides. Ce guerrier frustre a l'étoffe du héros. Bravo au sculpteur qui est parvenu à lui donner une telle expression de « sérieux » : on y croit !
Aragorn, lui non plus, n'a pas été trahi. Grand-Pas a l'allure et l'équipement d'un maître-ranger. A noter également son cheval dont la position (à moitié cabré) mérite le détour.
Que dire de Gandalf ? Sa figurine fut la toute première à être fabriquée et son succès n'a jamais été démenti. A regarder son attitude farouche, on finit par retrouver toute la force philosophique du roman...
Gimli le nain et Legolas l'elfe ne manquent pas de détails, mais n'ont rien d'extraordinaire. On peut même regretter que Legolas ne soit pas plus « majestueux ».

Il est étonnant de constater que la boite consacrée à la Compagnie de l'Anneau propose des figurines dont la qualité est légèrement inférieure à celle des blisters. Pour collectionneur, seulement...

## Les chefs-d'œuvre

Il est très difficile de choisir les plus belles figurines des « Lord of the Rings ». Elles sont presque toutes exceptionnelles. Enfin, puisqu'il le faut...
Jetez donc un œil sur les Chevaliers de Dol-Amroth. Avec leur casque surmonté d'un cygne et leur air martial, ces figurines superbes devraient figurer dans la vitrine de tout collectionneur sérieux.



*Ne pas se laisser attendrir par le Cygne, le propriétaire est redoutable !*

Les gardes orcs d'Uruk-Hai ne sont pas mal non plus. Méchants et impressionnants (?!!), ils font partie des plus beaux (?!!!!!) orcs qui aient jamais été sculptés.
Mais, le plus beau, le plus fantastique, le plus... c'est certainement Aragorn-Roi. Une profusion de détails à en tomber par terre. Une magnificence exceptionnelle à une échelle aussi petite. Mais attention, il faut beaucoup de temps et d'efforts pour peindre parfaitement cette figurine.



*Aragorn Roi. Peut-il être aussi le furtif Grand Pas ?*

## Les moins bonnes

Eh oui, il y a quelques ratages relatifs dans la série. On pourrait ainsi, s'appesantir sur Elrond, le seigneur demi-elfe, auquel une petite moustache (à la Clark Gable) donne une allure un peu ridicule. On pourrait discuter du Troll Olog-Hai. trop massif et sans grand intérêt. Enfin, on pourrait aussi parler des étranges « épées-massues » des Corsaires d'Umbar. Mais tout cela n'en vaut pas la peine et ces quelques figurines restent très correctes, même si elles pâtissent de l'excellence des autres.

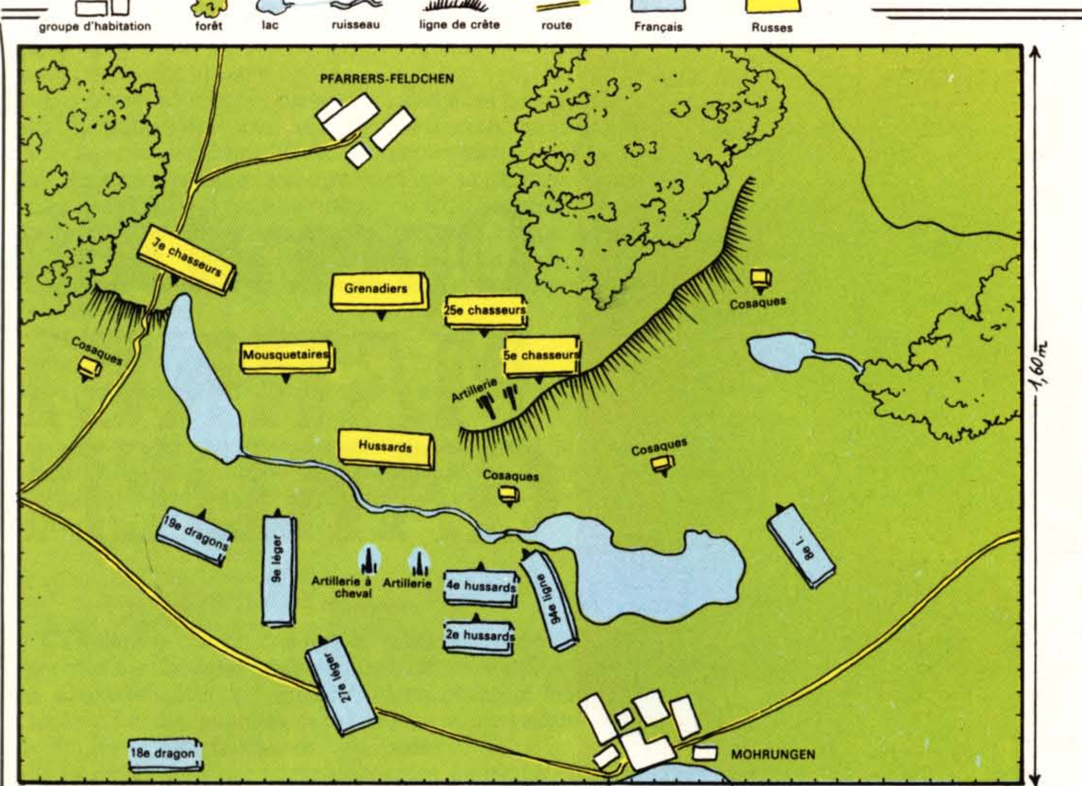
## Encore ! encore !

La qualité d'une figurine ne dépend pas seulement de la finesse de ses détails, loin de là. Il faut également tenir compte de sa position et de la qualité de son moulage. De ce point de vue, il n'y a rien à redire. Les « Lord of the Rings » sont en tout point superbes. Et les dernières réalisations semblent s'approcher encore plus de la perfection (voir la boite *Nazgul on Winged Beast)*. L'avenir est prometteur ! □

*Jean Balczesak*



*Question : les Huruk Haï ont-ils une chance face à Frodon et Gandalf ?*




# MOHRUNGEN 25 janvier 1807

## Historique

Les troupes du Maréchal Bernadotte avaient de grandes distances à franchir pour se rallier. Le Maréchal ordonna aux unités de sa droite de se porter sur Osterode et à celle de sa gauche de se réunir au point commun de Mohrungen qui est sur la route d'Osterode, très près des avant gardes russes. Le Maréchal Bernadotte arriva à cet endroit vers midi avec des troupes qui, parties dans la nuit, étaient épuisées et amoindries. Il arrêta ses dispositions sur le champ et jeta un bataillon du 9ème léger à l'assaut du village. Après une lutte d'une extrême violence, chacun des deux camps ayant reçu des renforts, Mohrungen resta sous la coupe des Français. Après une attaque de face par le 27ème léger, le 8ème et 94ème ligne, un furieux combat qui ne laissait pas entrevoir l'issue de la bataille s'engagea. La chance voulut que le Général Dupont avec le 32ème et le 96ème de ligne apparut sur la droite russe, celle-ci ne pouvant tenir cette double attaque abandonna le champ de bataille.
Si nous suivons la relation française, le combat s'arrête là. Mais la version russe nous informe que le Prince Galitzin avait déjà envoyé en avant le Prince Dolgoroukov avec 3 escadrons de dragons et le Comte Pahlen avec 6 escadrons de hussards, qui enlevèrent Mohrungen et, après avoir pris les fourgons de Bernadotte, ainsi que dix officiers et 350 hommes, libérèrent les prisonniers.
Comme toujours, chacun interprète : il est probable que dans cette action de la cavalerie russe il y ait du vrai. Mais ce qui paraît très certainement improbable, c'est la prise de la ville de Mohrungen par 2 régiments de cavalerie.

*Mes sources pour ce scénario sont russes et françaises. La carte sur laquelle j'ai travaillé ainsi que l'ordre de bataille du Général Markov, viennent d'une documentation russe. Les unités françaises proviennent d'un recoupement des récits français, russes et des historiques régimentaires.*

## Ordre de bataille

### RUSSE-Général Markov

Infanterie 9000 h., Cavalerie 2 500 h., Artillerie 20 p.

**— Général Markov**

Mousquetaires Pskouski : 1 bat. de gren., 2 bat. mousquet. tous à 16 figurines.
Grenadiers Ekaterinoslavski : 1 bat. de gren., 2 bat. de fus. à 16 figurines.
25ème chasseurs : 3 bat. de chasseurs à 12, 12 et 16 fig.
5ème chasseurs : 3 bat. de chasseurs à 12, 16 et 16 fig.
7ème chasseurs : 3 bat. de chasseurs à 12, 16 et 16 fig.
Hussards Elisavetgradski : 8 escadrons de 3 figurines.
Cosaques du Don : 12 figurines.
1 batterie à cheval : 6 figurines
1 batterie à pied : 5 figurines.

**— Prince Galitzin**

Dragons de Kourlandski : 3 escadrons à 3 fig.
Hussards Soumski : 6 escadrons à 3 fig.

### FRANÇAIS - Maréchal Bernadotte

Infanterie 8 500 h., Cavalerie 1 700 h., Artillerie 14 p.

**— Division Drouet**

(avec des éléments de la division Rivaud)
27ème léger : 2 bat. de 18 et 16 fig.
94ème ligne : 2 bat. de 16 fig.
9ème léger : 3 bat. de 16 fig.
8ème ligne : 2 bat. de 18 et 16 fig.

**— Divison Dupont**

32ème ligne : 2 bat. de 16 fig.
96ème ligne : 2 bat. 16 et 18 fig.

**— Cavalerie**

(Brigade Picard et Dragons de Sahuc).
2ème hussards : 3 esc. de 3 fig.
4ème hussards : 3 esc. de 3 fig.
18ème dragons : 4 esc. de 3 fig.
19ème dragons : 4 esc. de 3 fig.

**— Artillerie**

1 batterie à cheval: 3 fig.
1 batterie à pied: 4 fig.

## Cas particuliers

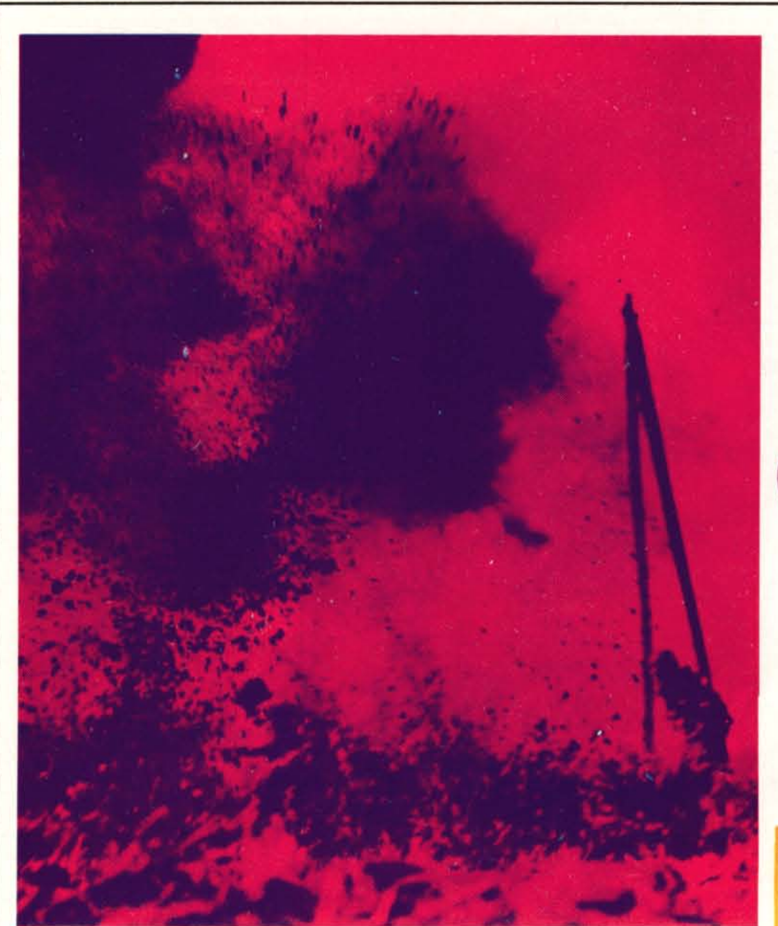
Le Général Dupont peut arriver par le bord nord à partir du 3ème tour.Il faut faire un 6 au dé pour qu'il entre à ce tour, un 5 et 6 au 4ème tour ; un 4, 5 et 6 au tour suivant etc...
Le prince Galitzin peut arriver par le bord sud à partir du 7ème tour. même procédé que pour Dupont.

## But du jeu

Le joueur français doit rester maître de Mohrungen, le joueur russe de Pfarrers-Felchen. Si le joueur français tient* le village de Pfarrers-Felchen il marque 100 points. Ces points sont ajoutés aux pertes de l'adversaire. On fait le pourcentage par rapport à l'armée ennemie. Il faut un écart de 5 % pour gagner.
Le jeu se joue en 14 tours.

*Jean Jacques Petit*

* Tenir un village veut dire qu'il n'y a aucune unité ennemie dans celui-ci et à proximité (25 cm). Il doit y avoir au moins un bataillon de son armée à l'intérieur.



# Opération MARKET GARDEN

***La bataille d'Arnhem, en Septembre 1944, a bien gagné son surnom : « Hell's Highway », l'autoroute de l'enfer, c'était le titre du jeu de Victory Games. GDW, pour le n° 3 de sa série de jeu en double aveugle (double blind) a préféré « Opération Market Garden — Descent into Hell ». Mais le diable est toujours là. A vous, le joueur allié, de réussir à finir la guerre pour Noël en perçant vers la Ruhr. A vous, le joueur allemand, de faire en sorte qu'Arnhem reste « un pont trop loin ». Et tout cela, dans l'incertitude créée par le système de jeu sur double carte, qui reproduit presque trop bien la pagaille... infernale de cet affrontement.***



Nous sommes le 17 septembre 1944. C'est le tour 1 (un tour : 24 heures). Le joueur allemand place ses pièces sur sa carte, dans un rayon de 2 hexagones des positions indiquées. Le joueur allié place la pointe du XXXe corps sur sa base de départ, tout au sud, près du canal Meuse-Escaut. L'idéal pour séparer les cartes et les joueurs est un écran de Maître de jeu de rôle.

## Et c'est parti

● D'abord, la double carte : elle est simple et claire, avec ses hexagones de 3 km environ. Mais elle contient une grande astuce. En effet, les hexagones ne comportent pas seulement les classiques surimpressions : bois, villes, polders, élévations de terrain (en Hollande, les collines...), le *fond* des cases est blanc ou vert pâle. Les hexagones à fond blanc sont censés être parcourus d'un réseau de routes secondaires.Les autres (à fond vert pâle) n'en comportent pas. Cette distinction vaut quelles que soient les surimpressions.

Je crois utile de préciser que les hexagones 132, 231, 232, 332, 432, 632, 832 peuvent être interdits, dans l'intérêt du jeu. Le joueur allemand, lui, n'a pas le droit de pénétrer en 1032, 1132, 1231, 1232 et 1332.

● Sur les cartes, les pions représentent tous des bataillons. Les blindés sont « personnalisés » par des silhouettes très réalistes. Chaque pion comporte : puissance de feu/force défensive/vitesse/identification/codage anti-chars.
Il y a en effet trois types d'efficacité anti-char : complète (point rouge), partielle (point noir ou blanc : demi-puissance contre les blindés) et limitée (pas de point : impuissant contre les chars, demi-puissance contre les mécanisés). Les unités allemandes forment un conglomérat de tout et de n'importe quoi, mais ce fatras charrie des os durs à ronger : Tiger, King Tiger, Panther, Jagdpanther...
Les Alliés sont bien organisés, les paras espèrent le secours de l'infanterie aéromobile, et Sherman et Cromwell mènent la danse du XXXe corps.

## Sur route ou à travers champs ?

Comme dans les autres jeux de la série, les deux camps sont limités par des chaînes de marqueurs.

● Chacun des dix tours est divisé en un segment initial (détermination du ravitaillement), suivi des segments du joueur allié et du joueur allemand. Chaque joueur dispose de deux impulsions différentes, chacune composée d'une phase de mouvement et d'une phase de combat.
Il faut choisir à chaque tour si l'on commence par l'impulsion « sur route » ou par l'impulsion « hors route ».
Dans le premier cas, les unités ne tiennent aucun compte des symboles de relief pour le mouvement, mais ne peuvent circuler que sur les hexagones à fond blanc, et bien sûr par l'autoroute.
Dans le second cas, les unités peuvent circuler partout en fonction du tableau des terrains, en tenant compte cette fois des symboles de relief. Elles ne tirent aucun bénéfice des routes.
Comme de bien entendu, on n'annonce ses mouvements à l'adversaire que si l'on pénètre sur son territoire. Si l'hexagone où

l'on a voulu entrer est occupé, il faut s'arrêter et attaquer à la phase de combat suivante.

● Les phases « sur » et « hors route » influencent aussi l'empilement. En phase hors route, celui-ci est de 3 unités. En phase de route, les embouteillages limitent le mouvement puisqu'on ne peut pas passer sur une case contenant une unité amie, et que seules des piles de 2 peuvent bouger ou attaquer ensemble.

● Parlons tout de suite des « water barriers », les cours d'eau (canaux, fleuve, rivières). Pour les franchir, il y a des ponts. L'Allemand peut tenter de faire sauter ceux-ci quand une unité alliée en approche.

L'Allié dispose d'unités de pontonniers.

En outre, les unités du génie peuvent faire traverser d'autres unités, qui « payent » de la moitié de leur potentiel de mouvement.

Enfin, l'Allemand peut utiliser les ferries au même coût (je pense qu'il est bon de limiter au taux normal du mouvement ses possibilités de retraite après combat par cette voie, contrairement à ce qui est dit en 12-B).

## Les combats sauce C.B.

● C'est dans le combat que je suis — après expérience — en désaccord avec la règle : le système de base utilisé dans « Operation Crusader » était fort simple... Alors, pourquoi faire tirer séparément toutes les unités, ce qui provoque une avalanche de jets de dés et des résultats un peu bizarres ? Et pourquoi ce système de retraite d'une ou de deux cases, à volonté ? Certes, l'ensemble marche, mais le jeu est rallongé et compliqué.

● Le terrain modifie bien sûr les facteurs de combat des unités. De plus, en phase « route », la puissance de feu des défenseurs est toujours doublée.

Je pense qu'il n'est pas injuste d'attribuer aux unités du XXX[e] corps un soutien aérien, tant qu'elles n'ont pas dépassé le canal Wilhelmine (qui court de 1322-1421 à 125-126). En cas de beau temps, ce soutien enlève 1 aux dés allemands et ajoute 1 aux dés alliés. Si le temps est moyen, seuls les dés alliés sont modifiés. Si le temps est mauvais, pas d'appui aérien (pour la météo, voir les parachutages). Les paras combattant seuls et les unités combattant pour une case de ville n'ont pas d'appui aérien. Dans les combats pour une case de forêt, seuls les dés allemands sont modifiés (donc, combat pour une case de forêt par temps moyen : pas de soutien aérien).

● Enfin, la modification de la résolution des combats entraîne une modification de la règle de retraite après combat (9-A). Si une unité de l'attaquant se replie, elle reste dans son hexagone de base et ne tire pas. Elle économise ainsi une perte.

Les priorités de retraite du défenseur sont celles indiquées dans la règle : case amie non adjacente à une case ennemie / case amie adjacente à une case ennemie /case ennemie. Dans ce dernier cas, si l'unité ne rencontre rien, tout va bien, elle économise un pas de perte (1 devient 0 et 2 devient 1).

Si la case est occupée par une unité ennemie, l'unité en retraite est éliminée... Sauf dans le cas de blindés reculant sur une unité sans puissance anti-char : ils économisent tout de même un pas, et reculent d'une case supplémentaire.

# A l'aveugle en enfer

Alors, avec tout le respect que je porte à Franck Chadwick, l'auteur du jeu, je vous propose de modifier comme suit la section 6-B (résolution des combats).

— Lors d'une attaque, toutes les unités peuvent tirer une fois, en combinant leurs tirs si désiré. Une ou plusieurs des unités adverses peuvent être attaquées, mais pas plus d'une fois chacune.

— Les défenseurs tirent les premiers, et les résultats sont appliqués avant le tir des attaquants.

— Trois résultats sont possibles :

/ : pas d'effet

1 : l'unité est retournée (éliminée si elle était déjà retournée ou n'a rien au verso, ce qui est le cas de nombreuses unités allemandes), ou elle bat en retraite : au choix du propriétaire.

2 : l'unité est éliminée, ou elle est retournée et bat en retraite.

— Pour l'attaquant, « retraite » veut dire : rester dans sa case de départ sans tirer.

- Voir le tableau des combats

### Tableau des combats

**Rapports de force (feu/défense)**

| Dé | 1/2 | 1/1 | 3/1 | 2/1 | 3/1 | 4/1 | 5/1 | 6/1 | 7/1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | / | / | / | / | / | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | / | / | / | / | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 3 | / | / | / | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 4 | / | / | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 5 | / | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

Moins de 1/2 : interdit - PLus de 7/1 : comme 7/1

Pour des blindés reculant sur une unité à demi - puissance anti-char (ou pour des mécanisés reculant sur une unité sans puissance anti-char) le pas n'est pas économisé et il faut reculer d'une case supplémentaire.

Sauf dans les cas que nous venons de décrire, la retraite ne fait qu'une case. Il est interdit de reculer dans une case ou à travers un côté d'hex qui seraient interdits en phase « hors route » à l'unité qui recule.

Lorsqu'une unité en défense recule, les autres unités en défense dans la case doivent reculer aussi.

On peut en revanche reculer en violation de l'empilement, si c'est nécessaire pour respecter les priorités de retraite. Si la pile est alors attaquée et doit reculer ou être éliminée, l'unité ayant déjà reculé reculera à nouveau.

● L'avance après combat sur la case attaquée est obligatoire pour au moins une unité attaquante, facultative pour les autres.

## C'est loin Arnhem ?
## Tais-toi et saute !

● Pour les opérations de parachutage, je respecterai strictement la règle !

Le joueur allié parachute ses unités lors de ses phases de mouvement, en fonction des points de transport aérien qui lui sont alloués et en fonction de la météo.

Celle-ci peut changer au début de chaque impulsion : 1/2, mauvais ; 3/4 moyen ; 5/6, beau.

Par bonheur, le temps est toujours beau au début du 1er tour, et les pions parachutés sont déposés aux endroits prévus, parsemant la carte de l'Allemand de champignons bizarres (un bon conseil : ayez des marqueurs de réserve, la boîte n'en contient pas assez).

Mais si le temps est moyen, les unités larguées dériveront, et s'il est mauvais, il n'y aura pas de parachutage pour cette impulsion.

Le terrain (10-A-4) et la proximité des unités allemandes, des villes et des aérodromes (10-A-3) peuvent causer des pertes aux unités parachutées.

Une fois posées, celles-ci peuvent bouger normalement dans la même phase.

Les unités de réparation d'aérodromes peuvent être transportées par air ou par la route vers des aérodromes conquis. Une fois réparés (10-D), ceux-ci permettront aux unités parachutées de se moquer du temps moyen, et surtout accueilleront des renforts appréciables transportés par avion.

● Dernier point-clé : le ravitaillement.

Les sources en sont les bords « amis » de la carte. Les lignes doivent être tracées en territoire contrôlé, et ne peuvent traverser une voie d'eau que par un pont. Les unités non ravitaillées ont un malus de 2 pour tous leurs tirs.

Pour ses parachutistes, le joueur allié peut larguer des marqueurs de ravitaillement lors de ses parachutages de première impulsion à chaque tour. Ces marqueurs sont consommés avant la phase de mouvement à raison d'un par tour, pour ravitailler toutes les unités aéroportées qui peuvent s'y rattacher.

● Les renforts alliés sont nombreux, et entrent en fonction des choix du joueur.

Les renforts allemands, de bric et de broc, peuvent être retardés si leur propriétaire désire les faire arriver dans une zone autre que celle assignée.

● Le but du jeu est, pour le joueur allié, de sortir une unité blindée ravitaillée par le nord de la carte.

Des niveaux intermédiaires de victoire sont possibles.

L'Allemand cherche à contenir son adversaire le plus au sud possible.

Le jeu se termine soit par la sortie d'un blindé allié au nord ; soit sur décision du joueur allié, à la fin d'un tour, d'arrêter les frais (« recall operation ») ; soit au bout du 10e tour.

● Au total, cet excellent jeu, assez simple mais très riche de possibilités, fait parfaitement ressentir aux deux joueurs les angoisses et les crispations d'une lutte incertaine et acharnée. Mais il faut pour y jouer en un temps raisonnable une certaine pratique des jeux en double aveugle.

*Frank Stora*

Cet article était terminé quand je me suis — par hasard — procuré un exemplaire du nº 46 de « The Wargamer ».

Celui-ci contient un article sur Market Garden, que l'auteur apprécie autant que moi. Et dans cet article, un encadré intitulé « Official Errata » explique que, *« du fait d'un malheureux concours de circonstances »*, une version incorrecte des règles a été imprimée !

O joie : la phase de résolution des combats (celle pour laquelle je propose ci-contre le plus de modifications) est la plus concernée, et rectifiée d'une façon qui se rapproche de mon point de vue.

En outre, il faut inclure plusieurs changements.

● **10 -A- 5 :** paragraphe à supprimer. Aucune unité parachutée ou déposée par planeurs *(airborne)* ne peut bouger pendant l'impulse où elle entre en jeu. En revanche, les unités déposées par avions *(airlanded)* le peuvent.

● **12 : Water barriers.**

— Les pontonniers *(bridging units)* ne se déplacent que par route et ne peuvent donc pas bouger pendant l'impulse « off road ».

— Les unités du génie *(engineers)* ne peuvent servir de ferry qu'à des unités non motorisées (ou à des infanteries motoriées se déplaçant au taux motorisé). Seuls les pontonniers peuvent servir de ferry à des unités motorisées.

— Génie et pontonniers peuvent se faire traverser eux mêmes pendant leur mouvement. Mais, pour servir de ferry à d'autres unités, ils doivent commencer la phase de mouvement adjacents au cours d'eau et ne pas bouger pendant cette phase.

● **Ordre de bataille allemand :** L'unité indiquée en 0403 est en fait en 0430. C'est important !

# N'ayez plus peur du wargame



***Ressortez vos jeux poussiéreux, ou précipitez-vous chez votre fournisseur habituel. Car le wargame revient, en force.***
***Et en Français !***

Le succès du 3e championnat de France de wargames, lors du 1er Salon des Jeux de Réflexion, en témoigne. L'attrait d'un jeu simple et classique, non seulement rallie un nombre important de participants, mais aussi suscite une appréciable qualité de jeu, attise la curiosité du public... et accessoirement relance le marché !

## Complexity scale level high

Même à l'ombre de la formidable extension du jeu de rôle, les inventeurs de wargames sont restés créatifs. Effet pervers de cette activité, la qualité des jeux américains, notamment ceux de SPI ou Avalon Hill, a beaucoup nui à l'effort des créateurs français. Pire même, l'effet de mode aidant, le régal du « pro » exigeait de l'américain de préférence, et du complexe avant tout...
Une situation que beaucoup de joueurs (qui sont aussi des consommateurs, et qui influent donc sur les jeux publiés) refusent de suivre sans discernement. Et ce, pour trois raisons principales :
— même s'ils sont très beaux, le rapport qualité/prix de tels jeux penche lourdement du côté du second terme. Le matériel coûte cher, et de plus, le ramage ne vaut pas toujours le plumage...
— l'accumulation de matériel, cela fait riche. Mais l'accumulation de règles, c'est autre chose. Gérer à la fois une situation sur la carte et une centaine ou plus de pages de règles devient un sport intellectuel réservé à une élite.
— résultante des deux points précédents : rebutés, les nouveaux joueurs, les débutants, se sont d'abord fait rares... On a pu voir, il y a deux ans, un net recul du nombre de joueurs... Rebutés mais pas découragés, ils ont ensuite « redécouverts » les jeux « classiques », où la production française abonde (n'oublions pas les problèmes de langue) : Valmy, Fleurus, Austerlitz, Friedland (Jeux Descartes), Eylau (Cornejo), Wagram (Hexalor-Mazas) ou les 4 dernières batailles de Napoléon (SPI).

## Moi Napo, toi Jane...

L'accès bien plus simple des jeux classiques (souvent moins chers, puisque légers en matériel) n'en est pourtant qu'un des avantages.
Autour du système de jeu classique et donc commun peuvent se retrouver sans déséquilibre ni incompatibilité, des débutants et des joueurs chevronnés, des amateurs de jeux différents, et même des habitués du jeu en solitaire ; car ici, acquérir une véritable expérience de la stratégie (au lieu d'apprendre par cœur des règles bibliques) peut même se travailler en l'absence d'un adversaire.
Le système est ouvert. Le réalisme historique de chaque bataille ne demande à chaque fois que quelques rajouts ou précisions de détails.
Au lieu de tenter de se remémorer la règle 241 b bis, le joueur est autonome : il peut agir d'instinct, dans un cadre à la fois familier (le système) et déroutant (la surprise du plateau de jeu). Privilégiant le rapport simulation historique/jouabilité, le wargame classique va finalement dans le sens des échecs ou du go. Un jeu de stratégie de haut niveau, mais avec son identité, sa personnalité propre : la base historique. Il est — hélas et pour l'instant — évident que la plupart des jeux anglo-saxons sont plus complets, plus évolués. Mais finalement, leur quintessence ne pourra être ressentie que par un joueur rompu aux jeux classiques... Il faut passer par Austerlitz pour relever le défi de la campagne de 1813 ou vaincre Wellington à Waterloo...

## Echantillon gratuit

Bon. Mais ce système, quel est-il ? Vous pouvez en découvrir un exemple au prix de quelques coups de ciseaux, dans le nº 30 de Casus Belli *. « 1812 », qui a servi de jeu officiel au Championnat 86, y figurait en encart, avec ses règles et la « carte d'entraînement ». Le jeu devrait également, avec la carte du championnat et de vrais pions cartonnés cette fois, être disponible dans les boutiques d'ici peu, à un prix aussi bas que possible.
Trêve de pub, « 1812 » est le résultat concret des considérations qui précédent. Produit des actions conjuguées de Casus Belli, du Journal du Stratège, de la ligue inter-club des jeux de simulation et des responsables de la Compétition Permanente Francophone (CPF), « 1812 » est la pierre angulaire, la base commune des jeux napoléoniens de Jean-Jacques Petit. Il s'inspire d'élément historiques (armées, terrains) de la campagne de Russie, sans toutefois être la simulation d'une bataille précise. A partir de « 1812 », quelques approfondissements et détails historiques, et vous passez à Valmy, Austerlitz, Wagram ou Friedland sans problème...
A la limite, rien ne vous empêche de transposer « 1812 » sur la planète Mars, et de considérer la cavalerie comme des centaures lanceurs de missiles magiques **. Cette fantaisie ne pénalisera d'aucune manière votre façon de jouer si vous décidez de participer à un prochain championnat, ou à la Compétition Permanente, qui d'ailleurs regroupe dans ses listes de « jeux homologués » un bon tiers de « classiques ». Tout le plaisir est pour vous.
Le wargame est fondamentalement un jeu. Que son but soit le délassement n'empêche pas d'en retirer un apport pour soi-même. Un apport à la fois historique et ludique.
D'ailleurs, le joueur peut puiser au plus profond des bibliothèques, les théories les plus complexes, cela ne l'empêchera pas d'être tôt ou tard défait par un joueur plus habile, voire simplement audacieusement novice.

*Marc Dodinot & Didier Guiserix*

** disponible dans de nombreuses boutiques de jeux ou à Casus Belli — 5, rue de la Baume — 75008 PARIS pour 20 F.*

*** A l'heure où les jeux de rôle (peut-être suite aux excès d'imaginaire délirant dans l'incohérence) reviennent au concret, comme James Bond, le wargame ne peut refuser de se teinter de « fantaisie ».*

***Elèves-pilotes, salut ! Si vous avez lu la première leçon de pilotage, publiée dans le précédent numéro de C.B, et que vous partagez le désir de vous élever au-dessus des rampants joueurs de SL, COI, COD, GI, CRS, SNCF etc... vous avez sûrement bondi vous procurer « Air Force » chez le revendeur le plus proche. Sinon, il est encore temps ! Scramble ! Scramble ! (1)***

Résumé de l'épisode précédent : Air Force est un jeu tactique simulant les combats aériens et les bombardements de 39-45. Chaque pion représente un avion, la carte est une simple grille d'hexagones (150 mètres par hex.) et chaque tour dure environ dix secondes. Les mouvements sont simultanés, étant codés sur une feuille de notation.
Le cœur du jeu : les fiches de caractéristiques. Il y en a 30 dans Air Force, représentant chacune un type d'avion et ses sous-types.

## On tire d'abord

Voyons de près **la séquence de jeu.**
— Chaque tour commence par **les tirs** (nous y reviendrons). Ceux-ci sont simultanés et purement volontaires. Sachez que, bien que les munitions soient limitées, il vaut mieux ne jamais laisser passer une occasion de tirer, sauf si vos pétoires sont vraiment trop faibles ou l'adversaire vraiment trop loin.
— Puis, on détermine **les avions avantagés et désavantagés.** Je m'écarterai ici un brin du texte d'Avalon Hill (p. 7 à 9 du manuel). Il faut *toujours* respecter cette phase.
Un avion est avantagé si il a un appareil ennemi dans son arc avant, ou arc « 12 heures » (il y a six arcs : 2, 4, 6, 8, 10 et 12 heures, disposés comme sur le cadran d'une montre... à aiguilles, bien sûr... que ceux qui n'ont qu'une montre numérique sortent immédiatement). L'appareil ennemi ne doit pas être à plus de 6 hexagones, ni à plus de 2500 pieds au dessus ou au dessous. Un avion lui-même désavantagé ne peut être avantagé.
Deux avions qui sont réciproquement en position d'avantage (face à face) ne sont avantagés ni l'un ni l'autre. Si deux avions sont désavantagés par rapport à un seul autre, ce dernier doit décider sur lequel il va prendre l'avantage.
Prendre l'avantage n'est nullement obligatoire. Si le pilote d'un avion en bonne position désire en profiter, il lui suffit alors de le dire.
— A la phase suivante : **codage des commandes de vol,** les avions ayant pris l'avantage ne codent pas. Tous les autres (désavantagés et autres) codent.
Puis — et ici, nous nous écartons encore du texte d'A.H — les avions désavantagés révèlent l'un après l'autre leurs mouvements, *hexagone par hexagone.* Et, hexagone par hexagone, chaque avion avantagé tente de poursuivre sa proie, en bougeant au fur et à mesure, dans la limite de ses propres capacités. Les commandes de puissance du moteur (P et K) ne sont pas révélées, mais il faut bien sûr indiquer tout changement d'altitude.
Enfin, les avions ni avantagés ni désavantagés exécutent leurs mouvements codés depuis le début.
Et l'on passe au tour suivant.

## Y a-t-il un pilote dans l'avion ?

Voyons maintenant **les astuces du codage des mouvements :** autrement dit, du pilote. Et le pilote, c'est vous !
Un petit reproche à Avalon Hill d'abord : il manque une colonne sur ses feuilles. De gauche à droite, nous trouvons en effet les colonnes de vitesse/ altitude/ et inclinaison initiales (au début de chaque tour), puis une large colonne « mouvements » et une colonne « changement d'altitude ».
Eh bien ! Il faudrait enlever à « mouvement » une tranche que l'on appellerait « changement de puissance du moteur ». Ce serait plus clair et l'on ne mélangerait plus la manette des gaz avec le manche et le palonnier. Dans vos têtes en tout cas, faites bien la distinction !
● **La vitesse initiale** vous indique vos points de mouvement pour le tour. Vous les consommez en avançant et en manœuvrant.
— Si votre vitesse est trop basse (vitesse « violette », dite « de décrochage » ou *stall speed)* vous partez en vrille, c'est-à-dire que vous avancez tout droit de tout votre (faible) potentiel de mouvement et que vous piquez de tout votre potentiel de piqué... à éviter au ras des marguerites, n'est-ce pas...
Ici encore, je propose de s'écarter de la règle (page 9) au profit du réalisme. Un avion « level », qui n'est incliné *(banked)* ni à droite ni à gauche, ne part pas en vrille, mais décroche simplement : il pique, mais sa direction ne change pas. Il ne part en vrille que s'il est incliné. On jette alors un dé, et l'avion effectue autant de changements de direction que l'indique le dé du côté où il est incliné.
Ces mouvements se noteront *spin* (vrille) ou bien *stall* (décrochage).
— En vitesse initiale verte (de manœuvre), les mouvements sont faciles... mais vous n'allez pas vite.
— En vitesse jaune, vous allez un peu plus vite et tournez moins bien.
— En vitesse rouge (de piqué) vous allez vite et tournez difficilement. En outre (+ + +) vous devez, soit vous débrouiller pour ralentir et ne plus être « dans le rouge » au prochain tour, soit piquer suffisamment pour gagner un point de vitesse (qui pourra d'ailleurs être compensé par une réduction de la puissance motrice ou diverses manœuvres). Enfin, en vitesse rouge, il est interdit d'ajouter de la puissance motrice (commande *P*).
**+ + + Attention dans tous les cas :** les points de vitesse perdus par les manœuvres, la réduction des gaz (*K*) et le fait de grimper (*C*) ; de même que ceux gagnés en mettant les gaz (*P*) ou en piquant (*D*), influencent la vitesse (et donc le mouvement) *du tour suivant* et non du tour du codage.
● **Les manœuvres,** maintenant.
— Pour avancer **tout droit,** rien de plus simple : il suffit d'inscrire le nombre désiré d'hexagones de mouvement rectiligne. Pour manœuvrer, il faut avancer tout droit assez loin pour « payer le prix » des manœuvres désirées, prix variant avec la

*(1) « Foncez » ! Ce mot, que l'on retrouve curieusement dans « scrambled eggs », œufs brouillés, était l'appel qui faisait se ruer les pilotes de chasse de la RAF vers leurs zincs, à l'époque romantique (bien que sanglante) où les victoires en combat aérien ne dépendaient pas de la puissance de l'ordinateur de bord et de la précision des missiles à tête chercheuse. Pour plus de commentaires, lisez Clostermann (« Feux du ciel », « le Grand Cirque ») ou mille autres témoignages fascinants.*

AIR

# Pilotage, 2ème leçon :
# les manœuvres

vitesse initiale (voir les fiches de caractéristiques).
— **L'inclinaison** *(bank)* à droite ou à gauche (*B* ou *N*) est nécessaire pour pouvoir tourner.
— **Le virage simple** de 60 ° à droite ou à gauche (*R* ou *L*) enlève 1 point de vitesse pour le tour suivant et consomme 1 point de mouvement pour changer la direction de l'avion sans changer d'hexagone.

## Vive le français !

Venons en à une très intéressante manœuvre : **le « slip ».** Enlevez-moi ce panneau « Interdit aux mineurs » ! *Slip* veut dire « glissade » en anglais.
Mais — oh triomphe de notre belle langue — le français aéronautique fait la différence entre **la vraie « glissade »** (ou *slip* du côté de l'aile basse) et **le « dérapage »** (ou *slip* du côté de l'aile haute).
Il faut en effet que l'avion soit déjà incliné pour pouvoir glisser ou déraper. Ce mouvement (qui consomme 1 p. mouvement et réduit de 2 la vitesse du tour suivant) est un déplacement dans l'hexagone situé en avant et à droite et ou dans celui situé en avant et à gauche de la position initiale de l'avion.
Précisons que nous tenons compte ici de la règle optionnelle (page 18) et non de la règle de base (page 11).
Déraper *oblige* à tourner *immédiatement après* (sans vol rectiligne préalable), d'une ou (si l'on veut) de deux fois 60 °, du côté où l'on est incliné bien sûr, c'est-à-dire du côté opposé au dérapage, puisque celui-ci se fait du côté de l'aile haute...
Vous pataugez ? Pas d'affolement. Si votre zinc est incliné à droite, vous pouvez glisser à droite (*right slip, S*). Vous pouvez aussi déraper à gauche (*left slip, T*).
Mais dans le second cas, vous serez *obligé* ensuite de tourner immédiatement à droite, une fois (*R*) ou deux (*RR*). La manœuvre *TRR* vous permet de tourner très vite de 120 °, mais au prix de 3 p. m et surtout de 4 points de vitesse en moins pour le tour suivant... Il faut piquer, ou voir son badin (le bidule qui mesure la vitesse de l'avion) chuter inexorablement, car il n'y a guère dans le jeu de moteur assez puissant pour compenser cette perte de points de vitesse.

## Des trucs renversants

— **La demi-boucle** *(half loop)* est une manœuvre très prisée de certains de mes honorables adversaires du club Anti-Mythes (la meilleure école de pilotage de Paris, que ceux qui ne sont pas d'accord viennent règler çà à coups de 20 mm, sauf s'ils préfèrent le 0.303 ou le 0.50, bien sûr).
La dite demi-boucle peut se faire vers le bas ou vers le haut, se code *V*, coûte 1 p.m, réduit la vitesse du tour suivant de 2 et exige de piquer ou de grimper du maximum possible pendant le mouvement en ligne droite préalable à la manœuvre.
Elle aboutit évidemment à retourner l'avion comme une crêpe dans l'hexagone qu'il occupe et à le faire aller ensuite dans la direction opposée à celle suivie au départ.
En option, il est indiqué qu'une demi-boucle avec un avion incliné d'un côté équivaut en fait à une glissade de ce côté suivie immédiatement du retournement.
De plus, il est interdit de faire une demi-boucle vers le bas sans s'être mis au préalable sur le dos (sinon l'accélération négative détruirait l'appareil).
— Justement, pour se mettre sur le dos (ou se remettre sur le ventre), il y a **le demi-tonneau** *(half roll) :* coûte 1 p.m, réduit de 1 point la vitesse du tour suivant. L'avion se retrourne (encore le coup de la crêpe), mais sans changer de direction, après avoir bougé d'un hex. en crabe, comme lors d'une glissade du coté du demi-tonneau (demi-tonneau à droite : *H*, à gauche : *E*).
● N'oubliez pas d'ouvrir ou de réduire les gaz, de grimper ou de piquer...
● Et surtout, de noter sur la ligne du dessous les nouveaux paramètres initiaux (vitesse, altitude, inclinaison) pour le tour suivant AVANT de vous mettre à tirer... Puisque tirer, c'est au tour suivant. C'est la *status determination phase.*

## Feu à volonté

● **La procédure de tir** est simple et clairement expliquée par les règles.
Souvenez-vous surtout que chaque différence d'altitude de 500 pieds augmente la distance de tir de 1 hexagone. Ainsi, l'adversaire sous votre nez à 2 hexagones sur la carte est en réalité à 4 si il est 1200 pieds plus bas que vous.
Il est essentiel d'utiliser **les règles optionnelles** (p. 18 et 19).
Si vous venez de piquer au tour précédent, vous ne pouvez toucher personne au dessus de vous, et inversement.
Si vous n'avez ni piqué ni grimpé, vous ne pouvez pas toucher un adversaire dans le même hexagone. Et (ajouterais-je à la règle d'Avalon Hill), avec des armes fixes tirant vers l'avant *(FF)* vous ne pouvez toucher un adversaire plus éloigné dans le plan horizontal que dans le plan vertical. Traduction : dans l'hex. voisin, votre champ de tir va de 500 pieds au dessus de vous à 500 pieds au dessous ; à 2 hex, vous pouvez tirer sur un avion au maximum 1000 pieds au dessus ou au dessous, et à 3 hex sur un avion 1500 pieds au dessus ou au dessous. J'ai pompé cette précision logique dans *« Air War »* de SPI-TSR, qui traite des avions de 1950 à 1980.
Les modificateurs de tir sont tous regroupés dans le tableau paru dans le CB précédent (excellente raison pour l'acheter si vous ne l'avez pas, d'autant qu'il contient aussi plein d'autres bons articles).
● N'oubliez pas, après la séance de tir, très agréable pour les nerfs (des tireurs seulement...), de prendre note des *handicaps provoqués par les dégâts infligés* (cf. p. 30 de la règle). A ce sujet, les moteurs en ligne (règle optionnelle) exigent au premier coup reçu le tir de 2 dés. Pour 11, le moteur est fichu (et l'avion, si c'est un monomoteur). Au deuxième coup reçu, nouveau tir de 2 dés : pour 11, le moteur est détruit, pour 3, le moteur explose et détruit l'avion même s'il s'agit d'un multi-moteur.
● Soyons charitables : vous pouvez sauver votre équipage si vous vous êtes fait lâchement abattre par un adversaire supérieur en nombre. Il y a une table de parachutage pour cela page 31. Bien sûr, si le combat avait lieu au dessus du territoire ennemi, cela ne vous laissera qu'une satisfaction morale... A moins de concevoir une table pour les évasions de stalag !

*Frank Stora*

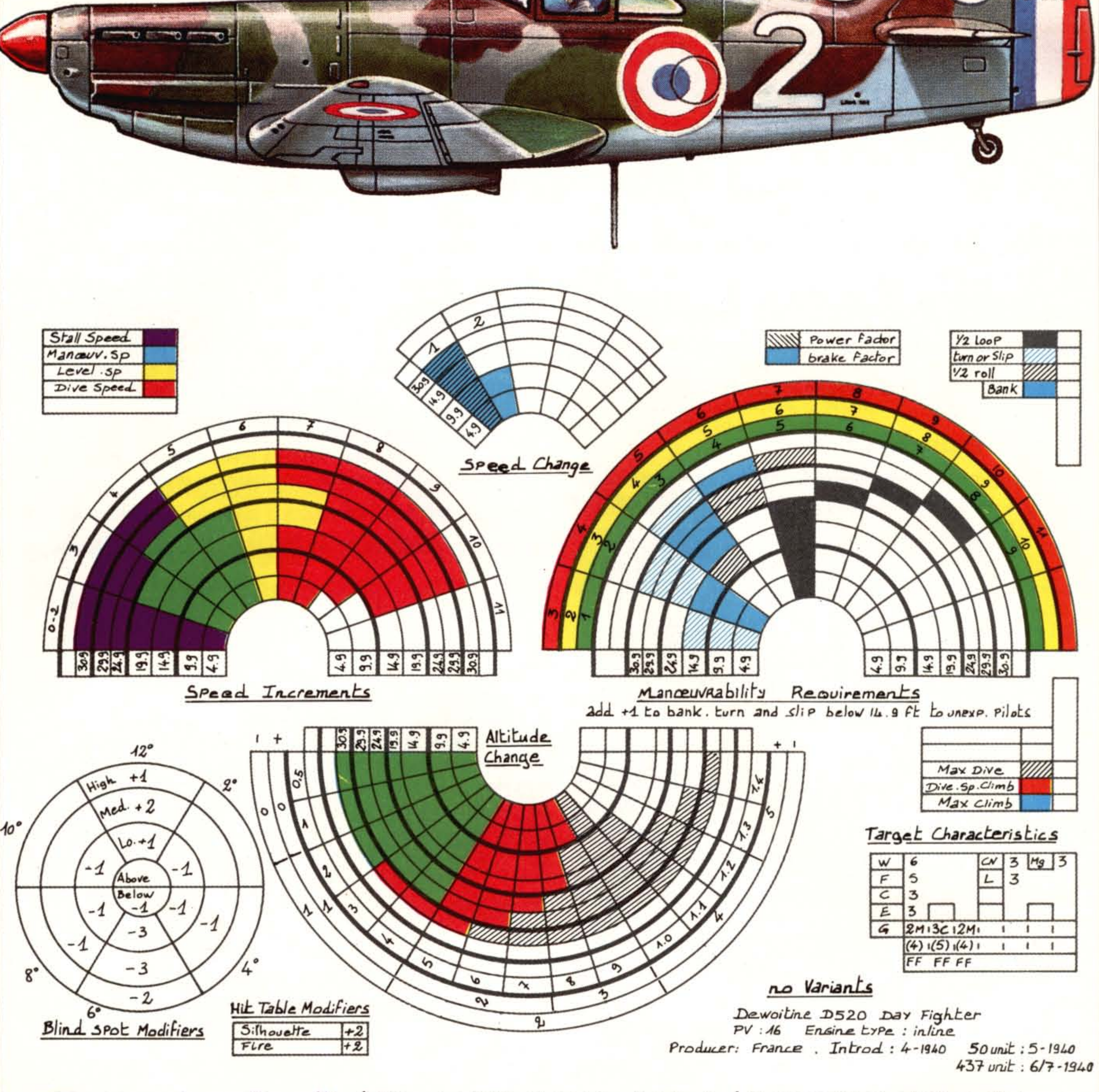
*P.S. :* dans la troisième (et dernière) leçon, nous verrons les bombardiers, bombardements et tourelles, ainsi que le repérage, les objectifs au sol et la création de personnages-pilotes, comme dans un J.d.R ! Nous jetterons aussi un petit coup d'œil à « Dauntless ».
*Rappel :* si quelqu'un possède un exemplaire de « Sturmovik » (Battle Line, non édité par A.H !), qu'il m'écrive à C.B. Merci !

FORCE

*Page suivante, une fiche orignale : le Dewoitine D520* ▶ ▶ ▶

# Le Dewoitine D 520

*Le « plus » de CB pour Air Force*




On peut regretter qu'Air Force mette en jeu des avions qui ont participé à la bataille d'Angleterre, et néglige les avions français de la Campagne de France. Cette dernière fut aussi intense que la première et opposa presque les mêmes avions. C'est la raison pour laquelle nous avons créé pour ce jeu une carte des caractéristiques du Dewoitine D 520, le meilleur chasseur français de 1940.

Cette carte a été très difficile à établir dans la mesure où nous ignorons comment les auteurs d'Air Force ont conçu les autres. Il est évident qu'il leur a fallu simplifier, parfois en améliorant les performances réelles d'une machine, parfois en les diminuant. Mais ce n'est jamais très grave. Nous pensons ainsi que le Messerschmitt Bf 109E a bénéficié d'un certain excès d'enthousiasme de la part des auteurs d'Air Force — bien qu'il ait été vraiment le meilleur chasseur du début de la guerre —, et que le Spitfire I, au contraire, était un peu meilleur qu'ils peuvent le laisser croire. Ce qui est certain, et rétablit sans doute l'équilibre en faveur d'Air Force, c'est que les pilotes allemands avaient déjà pour la plupart l'expérience du combat ( en Espagne ) et pas les Britanniques ni les Français...

Cette carte du D 520 a été réalisée à partir du livre de Jean Cuny consacré au D 520 ( Docavia nº 4, Editions Larivière, 15-17 quai de l'Oise 75019 Paris ). Ce livre donne des éléments concrets de comparaison entre le 109E et le D 520, plusieurs chasseurs allemands ayant été capturés par les Français. Malheureusement il n'y a rien sur la comparaison du D 520 et du Spitfire I, dont un exemplaire fut essayé en France en 1940 ; non pas que l'auteur l'ait oublié, le croire serait lui faire injure, mais parce qu'il n'existe plus de documents sur le sujet. Le pilote d'essais du D 520 nous a cependant déclaré que l'avion français était meilleur que le Spitfire par bien des côtés ( il s'agit toujours du Spitfire Mk I, bien sûr ).

Le D 520 avait pour lui : une excellente réponse aux commandes, de très bonnes aptitudes au combat tournoyant ( supérieures à celles du 109E ! ), une accélération extraordinaire en piqué ( jusqu'à 800 km/h de vitesse vraie ). On disait qu'un Bf 109E qui fuyait en piqué devant un D 520 était mort, ou que le D 520 « ridiculisait » le 109E en combat tournoyant.
Néanmoins, il faut tenir compte des défauts du D 520 :
— Puissance de feu faible.
— Viseur pas très précis ( sauf pour des pilotes avertis ).
— Difficulté de pilotage assez grande pour les pilotes pas assez expérimentés ou peu audacieux.
— Comportement dangereux au roulage, à l'atterrissage et au décollage, pour qui n'en avait pas l'habitude.
Ainsi, les pilotes allemands qui l'essayèrent furent ou bien enthousiasmés, ou bien écœurés.

On notera surtout que : grâce à un excellent compresseur, le D 520, bien moins puissant que le Me 109E, volait aussi vite que lui entre 4500 et 6000 m, et plus vite, avec de bien meilleures qualités de grimpeur, au dessus. A pilotes égaux, le D 520 doit être sensiblement supérieur au 109E au dessus de 6000 m. En revanche, faire évoluer le 109E à 36 000 pieds, comme le suggèrent les auteurs d'Air Force, me paraît tout de même bien difficile. En général cependant l'altitude des combats de 1940 ne dépassa guère 7 à 8000 m, ce qui permet de ne pas tenir compte de cette anomalie. Mais le plus grave défaut du D 520 fut quand même le très faible nombre d'appareils mis en ligne...
Le D 520 a néanmoins été utilisé par :
— l'Armée de l'Air ( contre les Allemands mais aussi les Anglais, en Syrie ) ;
— La Luftwaffe ( entraînement seul ) ;
— La Regia aeronautica ( essais et entraînement ) ;
— La Bulgarie ( combats possibles contre les bombardiers allant ou revenant de Ploësti... mais sans garantie ) ;
— La résistance française ( groupe Doret ), en 1945 autour des poches de l'Atlantique ( surtout attaques au sol et escortes ).
En conséquence, ses adversaires seront :
Bf 109E, Bf 110C, Ju 88A ( à la rigueur ), Ju 87B, He 111H, B 24, Me 109G et FW 190 ( à l'extrême rigueur ), autres versions du Ju 88 ( à la rigueur ), Spitfire MK I et Hurricane MK I.

*Michel Bénichou*
*du « Fana de l'Aviation »*
*et Franck Stora*



# Passeport pour SQUAD LEADER

***SL est l'un des meilleurs systèmes de combat à petite échelle tactique. Pourtant, on note un fléchissement du nombre de nouveaux adeptes, rebutés par la taille des règles. Il est peut-être temps de rappeler qu'il n'est pas obligatoire de connaître toutes les règles. Il suffit avant de maîtriser la base, clé du système.***



Vous venez d'acheter Squad Leader. Vos camarades jouent déjà à Crescendo of Doom ou GI. Surtout, ne perdez pas confiance. Assimiler les règles d'extension est facile, car elles ne servent généralement que pour un seul scénario. Par contre, celles que vous trouvez dans Squad Leader vous serviront pour toutes les gamettes. Jouez au moins vingt fois aux trois premiers scénario. Pour vous donner un coup de main, je vais tâcher d'analyser le scénario n° 1. Les conseils que je dégagerai vous serviront toujours.
Ce scénario raconte l'un des multiples combats livrés à Stalingrad fin 1942. Une petite compagnie allemande de 150 hommes environ doit résister à l'assaut d'une compagnie d'élite soviétique (les 6-2-8). C'est le petit matin. Les Allemands viennent juste d'occuper leurs positions, remplaçant la compagnie de la veille, qui a subi de trop lourdes pertes. C'est donc une unité complète qui va se battre, répartie dans les grands immeubles du centre de la ville, à raison d'une section par bâtiment (une section est composée de trois groupes de combat, avec deux mitrailleuses MG 34).
Les immeubles occupés sont les F5, K5 et L7, ce dernier étant renforcé d'une MG 34 sur tripode, qui permet un feu plus soutenu.
La mitrailleuse MG 42 de la compagnie soutient les arrières en M9. Les ordres de la compagnie sont les mêmes que ceux de la veille : poursuivre la progression vers le nord.
De l'autre côté, à 100 mètres des Allemands, la faible division soviétique voit enfin arriver les renforts avec une division toute fraîche de Gardes qui a franchi la Volga dans la nuit. Dans le secteur qui nous occupe, une compagnie d'élite a reçu l'ordre de contre-attaquer l'offensive allemande, direction sud.

## 1 — Placement initial

Même si le placement initial de ce scénario est largement dirigé, bien placer ses groupes de combat dans les immeubles est important, surtout côté allemand.

### Les Allemands

— **Immeuble F5 :** il est occupé par une section complète à trois groupes de combat, deux LMG et un chef. Notons qu'il fait face au très puissant building G4, celui des Gardes.
Je conseille de ne pas occuper l'hex F5, afin d'éviter une *prep fire phase* meurtrière si les Russes commencent (36 avec — 2). Poster deux groupes de combat et deux LMG plus le chef sur F6.

De cette manière, les Allemands de cet immeuble ne peuvent pas être touchés, à moins que les Soviétiques ne soient adjacents à eux ou aient fait mouvement sur D4, qui est en bois, donc exposé. Le dernier groupe de combat peut être posté sur H5, si vous jouez avec les règles des égoûts, sinon il viendra renforcer F6 et accroître sa puissance de feu.

— **Immeuble J5 :** occupé par les mêmes éléments que le premier, à la différence que le leader vaut 0. Il vaudra donc mieux ne pas l'empiler avec des groupes de combat, car en cas d'échec à un contrôle du moral (on vérifie toujours le moral du chef avant celui des groupes de combat), ce chef obligerait ses squads à un double contrôle. C'est toujours risqué car il y a de fortes chances pour que le moral soit ébranlé. Si bien qu'un chef démoralise tout son monde, sans pour autant l'avantager. Ce genre de leader vous servira comme base de ralliement en J5. Placez un groupe et deux LMG sur J4 afin d'interdire la ligne E5-G5-H4 que vous battez avec le tir meurtrier de deux mitrailleuses sans pour autant trop exposer vos hommes aux ripostes des Gardes. Placez vos deux derniers groupes de combat en K5.

— **Immeuble L6 :** là encore, l'habituelle section, mais cette fois, renforcée d'une MMG. Celle-ci, empilée avec le leader et un groupe occupera naturellement l'hex L6 afin d'interdire la ligne d'hex L. Mêmes éléments pour I7 qui interdit la colonne I.

L6 peut même être renforcé d'un groupe et de la LMG pour multiplier les coups en cas d'assaut massif. Mais si vous jouez avec les égoûts, gardez ce groupe en L7. Le dernier groupe occupe M7.

— **Immeuble I7 :** c'est l'hex charnière du scénario. Il fait office de réserve mobile avec sa puissante section à trois groupes, trois LMG et le chef 9-2. Qui s'y frotte s'y pique !

Sa principale mission est d'interdire la colonne I, c'est-à-dire que par sa puissance potentielle, il dissuade le joueur soviétique de tenter un passage à travers l'un des hexs I. En dehors de cela, il a une bonne ligne de vue vers M5 sur lequel il peut asséner des coups terribles. Ici, évidemment, le placement ne pose aucun problème.

— **Immeuble M9 :** même chose pour cet hex occupé par un chef, un groupe et la mitrailleuse lourde de la compagnie. Sa mission est d'interdire les arrières de la compagnie et son flanc droit.

Le placement initial allemand pose quelques problèmes, comme nous venons de le voir. C'est plus simple pour les Russes.

## Les Russes

— **l'immeuble G4 :** c'est la base de feu du camp soviétique avec pas moins de 72 points de feu. Le placement initial ne pose pas de problème car il y a juste la place pour les unités fournies (pas plus de trois groupes par hex).

Le seul petit problème, c'est où placer le chef. En fait, tout dépend du camp qui détient l'initiative. Si les Russes débutent, vous pouvez le placer sur une pile de F3 ou E4, étant obligé si vous jouez avec les égoûts.

Si les Allemands débutent, il est préférable de planquer votre leader en G3, pour ne pas l'exposer à un coup heureux de l'adversaire.

— **J2, M2 et N2 :** ne posent pas de problème.

— **L'immeuble N4 :** cet immeuble est très exposé aux coups allemands. N'oubliez pas que les règles de victoire stipulent que les Russes doivent occuper deux buildings supplémentaires. Aussi, les Russes perdant un immeuble, ils doivent en occuper trois ! Donc, essayez de tenir le coup, et si vous êtes plutôt offensif, tentez d'abattre la mitrailleuse MMG allemande qui vous empêche de voir venir les renforts.

Voilà, je termine par un petit mot à eux qui ne manqueront pas de penser que j'ai des raisonnements bizarroïdes. Ces lignes n'expriment pas le seul et unique moyen de jouer à ce scénario. Comme pour tous les autres, aucune recette n'est meilleure qu'une autre. Et si vous croyez vraiment que je suis tombé sur la tête, écrivez-nous !

*Pierre Stutin*

scénario

# SQUAD LEADER

# Belgorod

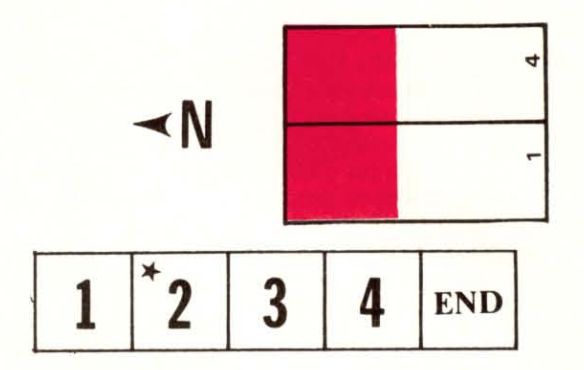
**JUILLET 1943, la division Grossdeutchland reçoit l'ordre de reprendre la ville de Belgorod. Durant la nuit, les groupes de protection et de choc prennent position dans les avant-postes. Au lever du jour, les troupes d'assaut restées à l'arrière déferlent dans la banlieue de la ville sous le couvert des mitrailleuses.**

**Conditions de victoire :** Le joueur allemand gagne 20 points de victoire par hexagone de bâtiment ayant été occupé en dernier lieu par ses troupes et 1 point par squad ou chef allemand survivant. Le joueur russe gagne 10 points de victoire par squad ou chef adverse éliminé, 20 points par char détruit avec son équipage, 10 si ce dernier survit, et 1 point par hexagone de bâtiment conservé ou repris à l'ennemi.

**Règles :** Squad Leader et Cross of Iron

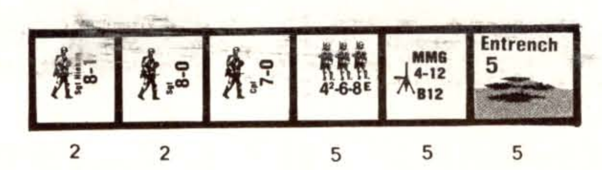
Les Russes se placent en premier.

Les Allemands se déplacent en premier.



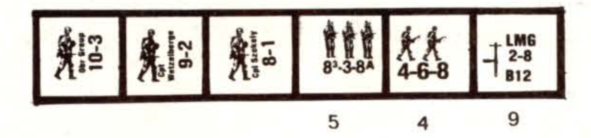

**5° Cie de protection et de choc :** à l'est de la ligne 2 sur la carte 4 non adjacente à une position soviétique. Cette unité ne peut pas bouger pendant le premier tour.

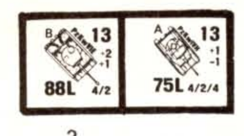





2 2 5 5 5

**Groupe d'assaut :** à l'est de la ligne 4 sur la carte 4. Les chars entrent par le bord est de la carte 4.

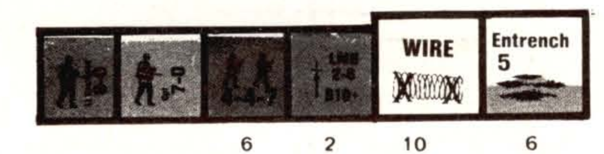



5 4 9 2

**Avant-poste :** à l'ouest de la ligne 4 sur la carte 4.





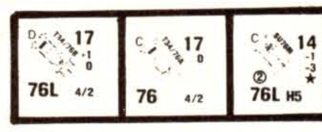

6 2 10 6

**Arrière :** à l'ouest de la ligne 9 sur la carte 1. Les chars arrivent en renfort au tour 2 par l'hexagone I11.










8 4 2

Scénario original de Jean Babkine
Réalisé et testé par Jean-Marc Delorme pour la 2ème Convention Multijeux de Nancy.

# L'enfer du décor

○ LA VIE D'UN GOBELIN N'EST PAS TOUJOURS DRÔLE ○
AINSI EN TÉMOIGNENT CES LAMENTABLES IMAGES.



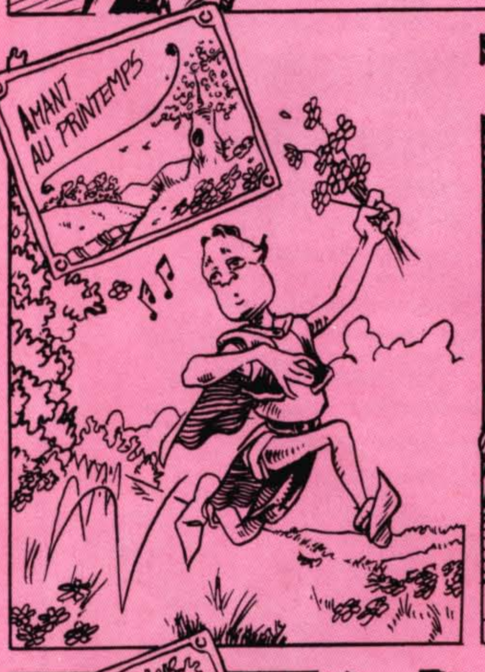














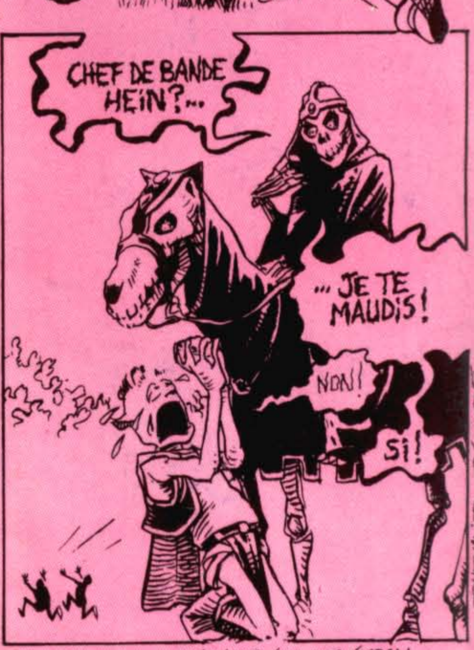











ET PROCHAINEMENT, SUR CET ÉCRAN "SONATE D'AUTOMNE"


MEGA 2
Ce nouveau N° hors série de
JEUX & STRATEGIE
constitue un fantastique
jeux de rôle en français,
totalement inédit
et prêt à jouer.
Entrez dans MEGA II.
Ses quatre scénarios
originaux
vous entraîneront loin,
très loin,
dans autant d'univers
parallèles.
– "Cauchemar en bleu
à Mortepierre"
– "L'Incrédule"
– "La Drogue d'Urh"
– "Des ombres sur la Lande"
MEGA 2
UN NUMERO HORS-SERIE
DE JEUX & STRATEGIE
MEGA 2
BIENTOT
CHEZ VOTRE
MARCHAND
DE JOURNAUX.
30 F
SÉGUR © 86


Figurines
CITADEL
CITADEL
LE HERAUT
CITADEL
revue à périodicité irrégulière
N°1
30 F
tous les modèles
fabriqués et distribués
par CITADEL FRANCE
articles, conseils...
personnages &
monstres de
25 mm en étain
plomb pour tous
jeux de rôles &
d'aventures
VENTE EN
MAGASINS & LIBRAIRIES
AGMAT
BP 98 75662 PARIS CEDEX 14
Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.